

POKEMANIAK: MASA TIPSÓW DO GIER POKEMON GOLD & SILVER!

Numer 3 Czerwiec 2001

cena 5.99 zł (w tym 7% vat)

GameBoy

MAGAZYN

GAMEBOY ADVANCE

DOOM, SPYRO THE DRAGON, LADY SIA,
WARID LAND 4, ECKS vs SEWER,
SPIDER-MAN 2, BACKTRACK i inne!

ZAGRAJ W GAŁĘ!



Testujemy cztery piłki
nożne na GameBoya
Advance! Która z nich
jest najlepsza?
tylko tu i teraz!

GAMEBOY COLOR

RESIDENT EVIL CAIDEN, LUFIA,
DRAGON WARRIOR MONSTERS 2,
007 THE WORLD IS NOT ENOUGH i inne!

OPIŚ NA ŻYCZENIE CASTLEVANIA na GBA



ZELDA: ORACLE OF AGES

LEGEND OF ZELDA POWRACA NA GAMEBOYA!
RECENZJA I MEGA-OPIŚ TEJ ZNAKOMITEJ GRY



INDEPENDENT PRESS
12

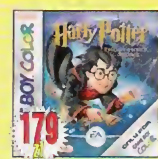
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342
9 1771642 416009

ULTIMA

Świat Elektroniki i Różnorodności

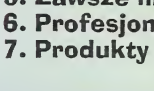
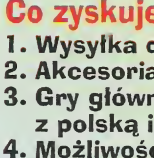
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-1044-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna: www.ultima.pl
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7 e-mail: ultima@ultima.pl
00-867 Warszawa pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00



GAMEBOY COLOR

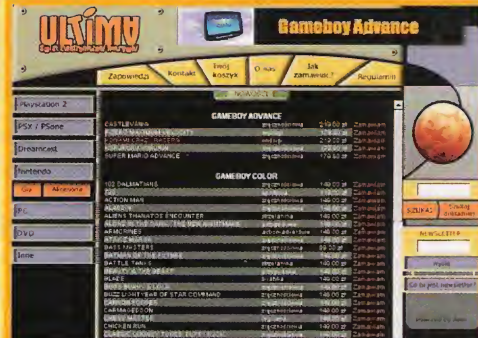
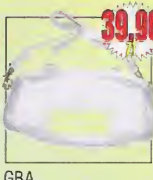
102 DALMATIANS	149
720° SKATEBOARDING	99
ACTION MAN	149
ALADDIN	149
ALIENS THANATOS ENCOUNTER	149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE	149
ARMORINES	99
ATAK Z MARSA	149
BATMAN OF THE FUTURE	149
BATTLE TANKS	149
BEAUTY & THE BEAST	149
BLADE	149
BUGS BUNNY & LOLA	149
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	149
CANNON FODDER	149
CHESS MASTER	149
CHICKEN RUN	149
CLASSIC LOONEY TUNES: DUFFY DUCK	149
CONKER'S POCKET TALES	149
CRAZY CASTLE 4	149
CROC	149
DE JA VU 1&2	99
DONKEY KONG COUNTRY	159
DOUBLE DRAGON 3	149
DRACULA	129
DROGA DO EL DORADO	149
EARTH WORM JIM	99
F1 CHAMPIONSHIP	149
FORMULA 2000 ONE	149
GTA	149
GTA 2	149
HARRY POTTER	179
HUNTIN' N FISHIN	99
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE	149
INSPECTOR GADGET	149
ISS 99	99
KONAMI COLLECTION IV	149
KSIĘGA DŻUNGLI	149
KUBUŚ PUCHATEK	149
LOONEY TUNES	99
LUCKY LUKE	149
MARIO GOLF	149
MARIO TENNIS	149
MAT HOFFMAN PRO BMX	149
MATHIAS SAMMER SOCCER	99
METAL GEAR SOLID	149
MICKY'S RACING ADVENTURE	149
MISSION IMPOSSIBLE	99
NHL 2000	149
ODDWorld ADVENTURES 2	149
PERFECT DARK	159
PINBALL ARCADE	129
POKEMON BLUE	149
POKEMON CRYSTAL	159
POKEMON GOLD	159
POKEMON RED	149
POKEMON SILVER	159
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	149
PURE RIDE	99
RAINBOW SIX	149
READY TO RUMBLE	149
ROAD RASH	149
ROBIN HOOD	149
ROLAND GAROSS - FRENCH OPEN	149
SHREK	149
SMEFY	149
SPEEDY GONZALES	149
SPIDERMAN 2	149
STAR WARS EPISODE I RACER	159
SUPER MARIO BROS DELUXE	149
SUZUKI ALL STAR	119
SYLWESTER & TWEETY	99
THE MUMMY	149
THE SIMPSONS - TREEHOUSE OF HORROR	149
TOCA TOURING CAR	149
TOMB RAIDER	149
TOMB RAIDER 2	149
TONY HAWK PRO SKATER 2	149
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	149
TOPGEAR RALLY	139
TRACK & FIELD INTERNATIONAL	149



TRACK & FIELD SUMMER GAMES	149
TUROK 2	99
TUROK 3 RAGE WARS	149
UEFA 2000	149
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	149
WARIOLAND 2	129
WOODY WOODPECKER	129
WRESTLEMANIA 2000	149
WWF ATTITUDE	99
X-MEN MUTANT ACADEMY	149
X-MEN MUTANT WARS	149
ZELDA: ORACLE OF AGES	179
ZELDA: ORACLE OF SEASONS	179
ZIDANE: FOOTBALL GENERATION	129

Akcesoria:

GAMEBOY COLOR	299
RUMBLE PACK	59
POWER PACK (zasilacz + akumulator)	49
HANDY POWER KIT II	49
PANEL PRZEDNI (NIEBIESKI)	29.90
CAMERA GAMEBOY	189
PRZECROCYSTY POKROWIEC	29.90
POKROWIEC SUIT CASE	
5 w 1 - ZESTAW	129
LINK CABLE	29.90
LIGHT MAGNIFIER	29.90
GAMEBOY LIGHT	19.90



Odwiedź nas w Internecie!

www.ultima.pl

Pelna, zawsze najświeższa,
zawsze aktualna,
oferta 24 godz./dobę,
7 dni w tygodniu.



GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS (luty 2002)	tel.
BOMBERMAN TOURNAMENT	219
CASTLEVANIA	219
DOOM	199
F-ZERO	179
FINAL FIGHT	199
GT CHAMPIONSHIP	199
HARRY POTTER	199
KONAMI KRAZY RACERS	219
KURU KURU KURURIN	179
JURASSIC PARK: PARK BUILDER	199
JURASSIC PARK: THE DNA FACTOR	199
RAYMAN ADVANCE	219
SPYRO	189
SUPER MARIO ADVANCE	179
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	219
TOP GEAR GT	199
TWEETY MAGICAL GEMS	199
WARIO LAND 4	179

Akcesoria:

Konsola GAMEBOY ADVANCE	469
Lampka	29.90
Link Cable	49
Link Cable Nintendo	69
Link Cable GBA<->GBC	49
Lupa na ekran z podświetleniem	39.90
Pokrowiec przezroczysty	29.90
Pudełko na gry	29.90
Uchwyt	39.90
Wymienna szybka	39.90
Zasilacz + akumulator	59.90
Zasilacz do zapalniczki samochodowej	49.90

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do trzech dni.
2. Akcesoria z gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.
7. Produkty bezpiecznie zapakowane.

SUPER NOWOŚĆ!

GAMEBOY ADVANCE



Najnowsza przenośna konsolka
32 bity! Super możliwości!



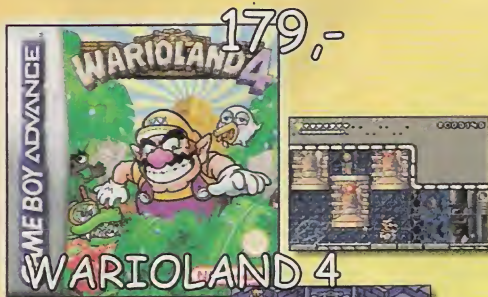
FINAL FIGHT

Najślynniejsza chodzona
bijatyka z automatów



DOOM

Największy hit tego roku



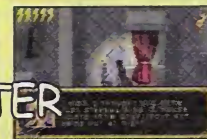
WARIOLAND 4

Wario wychodzi z cienia ...



HARRY POTTER

i Kamień Filozoficzny
Wejdź w świat
Harrego Pottera



ISS

Znany i lubiany ISS



**TONY HAWK'S
PROSKATER**

Najlepszy deskarz w akcji!



**ROAD TO
WRESTLEMANIA**

Najlepsze „kozaki” w akcji



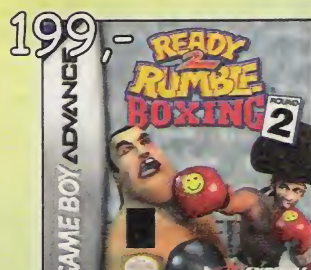
MARIO KART

Okryta tajemnicą
i chroniona przez
mityczne stwory - Atlantyda



SPYRO

Przygody sympatycznego smoka



**READY 2 RUMBLE
BOXING**

Najlepsza konwersja
bijatyki z PSX-a



Protect Case
Plastikowe pudełko
dla GBA



Pokrowiec z klipsem



GameBoy N

LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES


32

Bez wątpienia gwiazda numeru i w tej chwili obok Pokemonów numer jeden wśród erpegów na GameBoya. Przed Wami recenzja i mega-opis do tego hitu!


15

■ DOOM


24

■ RESIDENT EVIL GAIDEN

Recenzje - GB Advance



Backtrack	14
Boxing Fever	18
David Beckham Soccer	10
Denki Blocks	17
Dexter's Laboratory	19
Doom	15
Ecks vs Sewer	22
European Super League	11
International Superstar Soccer	10
Klonoa Empire Of Dreams	14
Lady Sia	12
Lego Bionicle	19
Men In Black The Series	19
Prehistoric Man	16
Power Rangers Time Force	19
Scooby Doo Cyber Chase	16
Spider-Man 2 - Mystério's Menace	13
Spyro - Season Of Ice	21

Steven Gerrard's Total Soccer	11
Wario Land 4	20
X-Men Reign Of Apocalypse	13

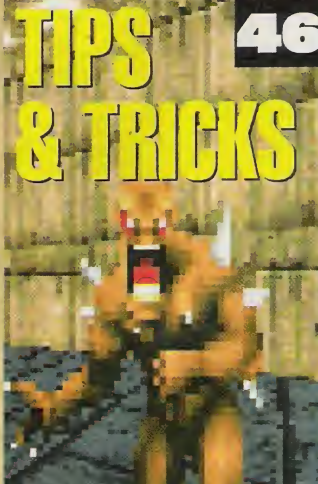
Recenzje - GB Color



007 The World Is Not Enough	30
Dragon Warrior Monsters 2	31
Hercules	29
Lego Island 2	23
Lufia	23
Player Manager 2001	29
Portal Runner	23
Resident Evil Gaiden	24
The Roswell Conspiracies	30
Toki Tori	33
Trouballs	33
Wendy - Every Witch Way	33
WWF Betrayal	29
ZELDA: Oracle of Ages	32

Magazyn 03

TIPS & TRICKS **46**



Ułatwienia i kody do ulubionych gier

36



Castlevania: Circle of the Moon
Megaopis do przygodówki na GBA!

34



Pokemaniak - Tipsy!
Super-Tipsy dla wszystkich fanów pokémonów!

31



Dragon Warrior Monsters 2

30



007 Tomorrow Never Dies

23



Lufia

Witajcie!

Teraz, to już możemy Wam uczciwie powiedzieć, że stajemy się normalnym konsolowym magazynem. Dostajemy mnóstwo listów, mamy swoich stałych czytelników, będziemy wychodzić co miesiąc... Oj - mieliśmy tak szybko nie zdradzać. No właśnie. Skoro już padło, to trudno. Tak - będziemy miesięcznikiem. To jeszcze nie wszystko! Jak jest się już miesięcznikiem, to można zrobić normalną prenumeratę i archiwalia. I w ogóle ruszać pełną parą. Jeśli chodzi zaś o numer, który trzymacie w rękach, to naćkaliśmy go takimi hitami, że z powodzeniem można powiedzieć, iż trzymacie w rękach najlepszy magazyn o kieszonolkach jaki wyszedł w tym miesiącu na świecie! Widzieliśmy inne. Musimy się wytłumaczyć z jednego braku. Pomineliśmy POTTERA - przyznajemy się bez bicia. POTTER wyszedł parę dni przed końcem produkcji tego numeru i i patrząc w smutne oczy Linka i potworków z DOOMA pomyśleliśmy, że zrobimy POTTEROWI godne powitanie za miesiąc. Jeśli zaś szukaliście odpowiedzi, czy warto kupić te gry - odpowiemy już dziś - warto! Dobra. Nie ma POTTERA, ale jest masa innych hitów. Właścicielom GameBoya COLOR polecamy w tym miesiącu zwłaszcza RESIDENT EVIL GAIDEN, LUFIA: THE LEGEND RETURNS i DRAGON WARRIOR MONSTERS 2. To pozycje, obok których po prostu nie można przejść obojętnie. Miłośnikom GameBoya Advance? Całą resztę: LADY SIA, DOOM, SPYRO... Nie martwcie się, że nie starczy Wam pieniędzy na wszystko. Teoretycznie stoicie przed najlepszym numerem pisma w roku. Wszyscy producenci od lata zaczynają już wypatrywać gwiazdki. Potem, po zimie, jest już z górki... A jeśli chcecie zobaczyć cud - zapraszamy do następnego numeru. Będzie jeszcze lepszy. Nie do wiary, co? My już wiemy, co w nim będzie! Wracamy pod koniec stycznia!

Pocketto i Gulash

Zawartość Magazynu

Menu	04
Newsy: co nowego szykują autorzy gier na GameBoy Color i Gameboy Advance	06
Recenzje gier: GameBoy Advance	10
Recenzje gier: GameBoy Color	23
Plakaty	25
Opis: Legend Of Zelda - Oracle od Ages. Poradnik dla wszystkich zagubionych. Część 1	34
Opis: Castlevania Circle of The Moon na GBA! ..	42
Tips & Tricks - kody i ułatwienia do gier	46
Pokemaniak	47
Spis kart w grze karcianej Pokemon	48
Cool stuff - fajne dodatki	49
Felieton	50
Pocztą - listy do redakcji	51



M&M'S NEWS

Nowości ze świata przenośnych konsolek, czyli co szykują nam autorzy gier...

krótko i na temat

Polecamy Waszej uwadze raczkującą firmę Digital Worldwide. SNOOD to gra logiczna oparta na znanym schemacie BUST-A-MOVE - wytrzeźliwianiu kuleczek do góry. Historia opowiada o uwięzionych Snoodach, które trzeba uwalniać układając po trzy takie same stwory obok siebie. Cóż - cel słuszny i rozrywka dla głowy. Czekamy, czekamy.



O M&M'S FUN BLAST w ogóle byśmy nie pisali, gdyby nie fakt, że grę zrealizowano w trzecim wymiarze, a to zawsze się liczy. M&M'S FUN BLAST, to opowieść o cukierkach znanych i u nas. Cukierki biorą udział w radosnej grze planszowej zbliżonej do Mario Party na Nintendo 64. Będziemy się poruszać po przygotowanych mapach i brać udział w wielu mini-gierkach zręcznościowych. Nic nowego, ale ma ładnie wyglądać.



JONNY MOSELEY MAD TRIX to propozycja 3D0 dla miłośników śniegu i szybkości. Oprócz możliwości wykrcania trików w powietrzu pojawi się także opcja zjechania z najwyższych szczytów górskich świata - m.in. Mount Everest i Kilimandżaro. Może wreszcie jakiś tytuł, który naprawdę się sprawdzi. Niestety - 3D0 zasłynęło z tego, że pokazało podrasowane obrazki z tej gry na PS2. Może i te są zbyt ładne? Być może, ale ARMY MENY na GBA przebijają te z dużych konsol o klasę. Bądźmy dobrej myśli.



Atakuje WIZARDS

Pamiętacie WARLOCKED na GBC? Teraz czeka nas kolejna strategia czasu rzeczywistego od tej samej firmy. Naddciąga WIZARDS, tyle, że na GBA! Przypomnijmy: zabawa polegała na wykonywaniu misji z ograniczonymi zasobami. Bez metafor - jak w starym, dobrym

WARCRAFT. Zaczynamy mając do dyspozycji kilku chłopów i zasłoniętą mapę. Chłopów wysyłamy po drewno - budują zbrojownię. W zbrojowni robimy z nich rycerzy. Rycerze mogą już bronić naszych kopalń, lasów i posiadłości. Dajemy się chłopom rozmnażać i budujemy

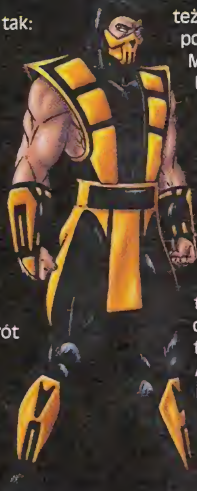


stajnie oraz szkołę magów. Magów wysyłamy na poszukiwania - znajdują jajo smoka. Wspaniale - przynoszą je do osady, która w międzyczasie nieźle się rozrosła. Hodujemy sobie smoka. Mamy kupę rycerzy, magów, smoka i dzielnych chłopów - napadła nas grupka szkieletów. Oho! Chaos blisko! Tłuczemy szkielety i udajemy się w świat na poszukiwanie twierdzy wroga, odsłaniając mapę. Po drodze zetrzemy się z Wyvernami, Nekromantami, itp. Tak właśnie - mniej więcej - prezentuje się idea gier spod znaku WIZARDS i WARLOCKED. Trzeba powiedzieć - wspaniała rozrywka. Potem misje są inne - np. przedrzyj się magiem i chłopem przez teren wroga do bazy, itp. Czekamy z taką niecierpliwością, że ech! Obrazki są bardzo smakowite!

Mortal Kombat Advance

Koderzy z Midway mówią tak: „Niczym była rewolucja jakiej dokonał MORTAL KOMBAT na komputery. Zobaczcie MK ADVANCE i zrozumiecie!“. A my mamy wreszcie dla Was pierwsze obrazki z tej oczekiwanej gry! Co będzie? Zapowiada się na powrót klimatu trzeciej części MORTAL KOMBAT - czyli ostatniej wersji dwuwymiarowej tej gry. Na zdjętkach widać powrót dwudziestu jeden (!!!) postaci, w tym Strikera, Kabala, Smoke'a - nie mówiąc już o Kung Lao, Sub-Zero i całej starej szkole MK! Miodzio! Koderzy odważyli się

też na udział tak złożonej postaci (graficznie) jaką jest Motaro! Ech... Będą Fatality, będzie Friendship... Nie wiemy nic o Animality, ale spodziewamy się niespodzianek. Obrazki prezentują widoki wręcz niesamowite. Spójrzcie na detale postaci, na spektakularność ich wyczynów. Naprawdę gra będzie wyjątkowa. Jeśli do tego okaże się, że otrzymamy płynną animację, to MORTAL KOMBAT ADVANCE ma szansę pobić inne mordobicia na GBA ze STREET FIGHTEREM i TEKKENEM na czele. Za bardzo sobie folguje? Zobaczmy!





XICAT w natarciu!

DWIE NOWE GRY NADCIĄGAJĄ NA GB ADVANCE!

Oto pojawia się przed nami dziwna oferta. Zapamiętajcie tytuł: BLACK BELT CHALLENGE.

Teraz spojrzcie na obrazki. Uważnie.

Już? Nie jest to platformer, ani przygodówka. Te ludziki z krótkimi łapkami i nóżkami zetrą się na ekranach naszych kieszonek w grze z gatunku mordobit. To niesamowite! Jedenaście aren, jedenaście postaci - wszystko. Słicznie wykonane. Tryby gry: Practice, Arcade, Survival, Story. A do tego wszystko w wesołej - ponoć nawet śmiesznej - oprawie. Wspaniale. I powiemy Wam tak: wszystko super, poza dwoma elementami tego tajemniczego

produktu. Po pierwsze: krótkie kończyny. Kurcze... Wątpimy, czy uda się rozwiązać autorom ten problem.

A po drugie... Gra przez długi czas poszukiwała wydawcy.

Pamiętacie co ostatnio tak szukało wydawcy? I śliczne było?

Z kolei INVADER, to strzelanka w starym stylu - widzimy pojazd od góry, przez ekran przewalają się dziesiątki wrogów, zbieramy power upy i nawałamy coraz potężniej. No tak. Tyle, że - podobnie jak BLACK BELT CHALLENGE gra szukała wydawcy od dłuższego czasu - to raz. A po drugie... Nie jest to wszystko jakieś za

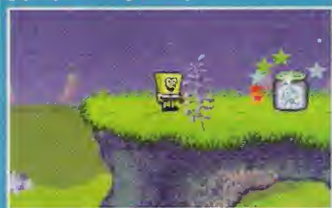
ładne? I efekty pogodowe mają być, i piękne zachody słońca, i mgły, chmury... Opcja dla dwu graczy, osiem światów, zawsze boss na końcu poziomu.... Nawet wrażenie wysokości i możliwości gry kooperacyjnej! Takie skarby zapowiadają autorzy! Zobaczymy.



krótko i na temat

Amerykanie mają już swój Pokemon Center. Kilka dni temu otwarto w Nowym Jorku pierwszy wielki sklep z Pokemonami. Nie wystarczy powiedzieć, że sklep mieści się w jednym z największych centrów handlowych Nowego Jorku, że można tam kupić dosłownie wszystko, co związane jest z Pokemonem, że można tak kupić nawet specjalne, niedostępne nigdzie indziej gry o Pokemonie. Sklep mieści się przy 10 Rockefeller Plaza i od szesnastego listopada można tam kupić nawet nowojorską odmianę GBA. Dobrze, dobrze... ZAZDROŚCIMIY IM! Ale podajemy informację, bo zawsze bliżej do USA, niż Japonii.

SPONGEBOB SQUAREPANTS: SUPERSPONGE jest grą znaną. A to dlatego, że opiera się na ciekawej kreskówce dla dzieciaków pokazywanej na kanale Nickelodeon. Niestety - tylko kreskówka była ciekawa. Gry o Panu Gąbce nie są już najwyższego lotu. Dlatego też proponujemy Wam zapoznanie się z nimi teraz, bo o ile autorzy przygotowywanej gry SPONGEBOB SQUAREPANTS: SUPERSPONGE nie zaskoczą nas jakoś wyjątkowo, to będzie to jedyna okazja zobaczyć u nas obrazek z tego platformerka z gąbką w roli głównej.



MONSTERS INC., to propozycja dla dzieci lubiących filmy Disneya. Ale, ale - nie jest to taki sobie zwykły film. Opowiada o potworach i wykonany został techniką mieszaną (animacji ręcznej i komputerowej) przez słynną firmę Pixar. W grze wcielamy się w postać jednego z potworów, imieniem Sulley, który musi sprowadzić do domu zaginioną dziewczynkę. Mieszanka platformerka i przygodówki. Dla miłośników gier - pierwszy obrazek, a dla fanów filmu polecamy stronę internetową: <http://www.monstersinc.com/>



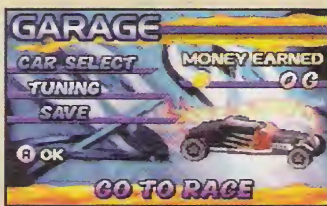
Nadciąga **FILA DECATHLON**. Gra ma hołdować starej, dobrej metodzie nawałania w przyciski celem wyzwolenia szybkości/siły/dokładności u zawodników. Będzie opcja dla kilku graczy, będzie kilka dyscyplin sportowych (skok wzwyż, o tyczce, w dół, biegi, sztafety) - czekamy na szersze informacje. Ale miło, że ktoś wskrzesza DECATHLON!

Hot Wheels Burning Rubber

HOT WHEELS BURNIN' RUBBER to propozycja na wyścigi samochodów w środowisku udającym trójwymiarowe. Nie powiemy - nowość w tej dziedzinie i dlatego nie należy się spodziewać fajerwerków, czy jakiejś kosmicznej prędkości

samochodów. Jak to powiadają twórcy DOOMA na GBA: „Pierwsze koty za płoty” (zawsze się zastanawiałem skąd się wzięło to przysłowie). Tak czy siak mamy do wyboru dwadzieścia pięć autek wprost z wyścigów Hot Wheels z

roku 2001, czyli jeszcze ciepłutka sprawa. Do tego dwadzieścia tras w trzecim wymiarze. A także - rzecz jasna - możliwość przemontowywania części w pojazdach, by były coraz szybsze i wytrzymalsze. Już niedługo!



MIDNIGHT CLUB ADVANCED jest jakąś niesamowitą igraszką losu. Otóż jest to konwersja gry z Playstation2... No dobra. Nie dajcie się nabrać na takie bzdury. Oczywiście MIDNIGHT CLUB ukazał się już na PS2, a teraz zmierza ku GBA, ale są to dwie, osobno pisane gry. Obie jednak traktują o wyścigach w Londynie i Nowym Jorku i obie mają podobne opcje.

Idea jest taka, że ścigamy się bez porozumienia z miejscową policją. Ot - wychodzimy na ulice, wsiadamy do wozów i „kto pierwszy przy dworcu”. Mają być skróty na trasach, mnóstwo samochodów i przepiękne efekty świetlne. A do tego widok z góry, przypominający trochę pierwszą GRAN THEFT AUTO - tym samym tracimy szansę na symboliczne nawet uczestnictwo grafiki 3D w grze. Cóż - coś za coś. Może przynajmniej gra będzie szybka.

MIDNIGHT CLUB

Konwersja z PS2? Nie...



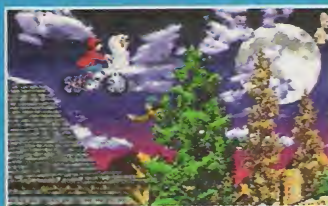


krótko i na temat

Pojawi się na GBA także SMUGGLERS' RUN. I znów ruszymy przez drogi i bezdroża tylko po to, by dotrzeć do umówionego punktu na czas, nie dając się złapać. Pierwsza edycja tej gry na PlayStation 2 wzbudziła wielki zachwyt ze względu na swoją oryginalność i grafikę. Jeśli chodzi o wersję na GBA, to widać od razu, że koderzy ani przez chwilę nie myśleli o wersji trójwymiarowej. Otoczenie będzie płaskie, z nielicznymi przeszkodami, zaś tapeta przewijająca się w tle symulować ma horyzont. SMUGGLERS' RUN na GBA nie będzie więc jakimś dziełem sztuki, ale może się okazać całkiem ciekawą produkcją.



Najpotężniejsza istniejąca kieszonolka będzie miała swoją grę o sympatycznym kosmicznym imieniem E.T. Pokazał się dopiero jeden obrazek, ale uważamy, że jest tak wart uwagi, iż nie sposób przejść obok niego obojętnie. Wygląda nieźle.



Są pierwsze obrazki z gry TOP GUN na GBA. Od razu widać, że nie obędzie się bez latania tuż nad powierzchnią ziemi i udawania, że wyżej nie można się wznieść. Znamy już te wykręty i w efekcie wychodzi na to, że latanie samolotem wygląda dokładnie jak jeżdżenie samochodem. Czyli niemal identycznie, jak w wersji na Gameboy Color. Bue.



SABREWULF to dziwna gra. Pokazywana na targach od dawna, ciekawa, ładna - jeszcze nie miała swojej premiery. Scenariusz: Sabreman postanowił się ustatkować i z łowcy przygód przekształcić w spokojnego dziadka. Nagle okazało się jednak, że dziwny przybysz pojawił się w wiosce Blackwyche, gdzie dzięki tajemniczemu amuletom utrzymywano w ryzach Sabrewulfa - istotę, która miała przynieść



SABREWULF Rareware walczy na GBA!

mroczny koniec życia Sabremana. Dziwny przybysz ukradł amulety i Sabrewulf został uwolniony. Ty, jako Sabreman, musisz teraz pozbierać rozrzucone po całym świecie amulety, ułożyć na miejscu i sprowadzić Sabrewulfa na jego miejsce w kamieniu. Czas ucieka.



Wykonanie: gra zapowiada się na ciekawą i śliczną przygodówkę. Szczegóły, które wypuszczają z ust autorzy wskazują, że zaroi się także od bardzo ciekawych rozwiązań i zagadek. Bez niedomówień - to NA PEWNO będzie fajna gierka.



NOWE PRZYSTAWKI PODŁĄCZ GBA DO TELEWIZORA!

Bardzo wiele zmieniło się, jeśli chodzi o nowości przystawkowe do GBA i multimedia. Otóż okazało się, że światelka i lupy powiększające ekrany to zbyt mało. GBA ma większe możliwości. Pojawi się na przykład kamera do GBA. Zapewne za jej pomocą właśnie będziemy mogli w przyszłości wrzucać do gier swoje zdjęcia, albo przesyłać je koleżankom, kiedy idea łączenia GBA z kieszonkami opanuje świat. Tak czy owak - o kamerze nie wiadomo jeszcze nic, zdjęcie zrobiono z ukrycia i nie przyznawajcie się, że o tym coś wiecie hihhi... Po drugie należy wymienić TV DE ADVANCE. TDA to przystawka oferowana przez pewną mało znaną firmę, bez licencji Nintendo. Sprzecik ów wzbudził wielkie kontrowersje, nie tylko graczy, ale i dystrybutorów. Otóż

okazało się, że dzięki TDA zaistnieje możliwość podłączenia GBA do telewizora! Granie na wielkim ekranie, z potężnym dźwiękiem, to może być to. Niestety - kontrowersje wiążą się także z faktem, iż TV DE ADVANCE będzie wymagało ingerencji użytkownika w układ kieszonki. By uzyskać lepszy sygnał wyjściowy będzie trzeba rozkręcić GBA i wmontować weń małą wtyczkę w odpowiednim miejscu. Cała operacja jest podobno dziecinnie prosta, ale pamiętajcie, że rozkręcając GBA tracicie gwarancję! BigBen Interactive zapowiedziało zaś radio do GBA. Przystawka ta da możliwość grania i słuchania wiadomości jednocześnie. Pamiętacie? Było już radio do GBC - niestety, prawdę powiedziawszy nie był to specjalnie udany produkt. Trzaski, prychania - mało muzyki.



Liczymy na ten produkt, naprawdę, bo idea była piękna. Action Replay GBX podłącza się do portu cartów w GBA, a grę dopiero w ów cart, który także ma port w sobie. Zasady znane z poprzednich Action Replayów na inne konsole: albo sami wybieramy z listy kodów ten, który nam pasuje, albo wpisujemy kod ręcznie. Można ładować kody z netu, ze strony autorów, a potem ściągać je z PC do AR GBX za pomocą kabelka. Aktualnie AR GBX zawiera niewiele kodów - m.in. BOMBERMAN TOURNAMENT, F-ZERO, MARIO KART SUPER CIRCUIT, RAYMAN, SUPER MARIO ADVANCE, TONY HAWK'S PRO SKATER, SPIDER MAN AND X-MEN.



SUPER MARIO ADVANCE 2

SUPER MARIO ADVANCE 2 zbliża się wielkimi krokami. Nie chcemy być złymi prorokami, ale wydaje się nam, że kochany Mario zostanie z tyłu za takimi produkcjami jak CRASH z Vicarious Visions, czy Sonic. Przypatrzcie się obrazkom i powiedzcie sami... Wygląda na to, że ani ciekawa grafika, ani żaden nowy pomysł nie stoi za tą grą.



BARBARIAN

BARBARIAN na GBA próbuje chyba uzyskać status kieszonkowego SOUL CALIBURA. Do wyboru będzie jedenastce postaci, z których każda będzie walczyła inną bronią białą. Ponieważ specjalnie nie wiadomo w jakich realiach będzie się rozgrywać fabuła tego superproduktu, należy sądzić, że raczej autorzy pomieszą nam wszystko ze wszystkim. Innymi słowy dostaniemy wielkich grubasów z toporami i małe babeczki z szablami bez wyraźnego powodu. Grę wydaje Titus i dlatego mamy jakieś takie dziwne wrażenie, że będzie kaprawa. Ale może nie zapaszajmy. Obejrzyjcie sobie obrazki z gry - postacie są spore, niektóre po prostu ciekawe. Może jednak?

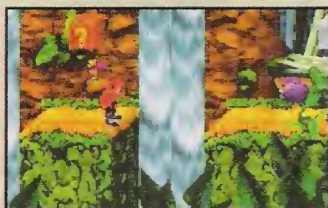


Crash Bandicoot X/S

Nowy CRASH BANDICOOT X/S na GBA wygląda conajmniej dobrze. Do niedawna jeszcze Crash walczył miał o pozycję symbolu PlayStation wśród graczy, dziś swobodnie uderza na inne konsole. Dwadzieścia poziomów dzikich harców, sześć

światów do obcykania - od świątyni Majów, do lodowych jaskiń Arktyki. Gra oczywiście będzie zręcznościówką, i - jak prawie zawsze - źródłem zła wszelkiego będzie Neo Cortex. Tak zupełnie z boku tematu - czego pewnie nie

wiecie - neo cortex, to łacińska nazwa kory nowej w mózgu. Coś - dzięki czemu możemy myśleć po ludzku. Zaś co do CRASHA przypominamy, że tworzy go firma Vicarious Visions, kołesie od THPS2 na GBA. Czyli mistrzowie.



Rewolucja: CREATURES

CREATURES - zapamiętajcie ten tytuł. Może się niedługo okazać, że tak naprawdę nie ma lepszej gry od CREATURES. Piszemy tak, choć na razie niewiele wiemy. Otóż od czasów pokemona, a potem idei Petera Molyneux o tym, że można wychowywać zwierzątka na ekranie komputera, powstało wiele nieudolnych prób skopiowania tego pomysłu. Okazało się jednak finalnie, że dopiero CREATURES mogą naprawdę zagrozić stabilności pozycji japońskich

Tamagotchi. W CREATURES zabawa polegać będzie na tym, że wkradniemy się do świata dziwnych istotek zwanych Nornami. Norny żyją jak inne zwierzątka - mają ulubioną potrawę, roślinki trujące, wrogów, wszędzie czają się na nie niebezpieczeństwa. Twoim zadaniem będzie wychowanie kolejnych pokoleń pewnej rodziny Nornów i ochrona ich przed niebezpieczeństwami. Widząc Norna, który schyla się po trującego grzyba, będziesz musiał go pouczyć o

niebezpieczeństwie, a może nawet dać klapsa! Twój podopieczny będzie się więc pałętał tu i ówdzie, realizując podany scenariusz. Ty zaś musisz go nauczyć odpowiedniego zachowania i trzymać w kondycji. Dodajmy do tej sterty sensacji, że tak naprawdę CREATURES nigdy się nie kończy! Można wychowywać coraz to nowe istoty, wymieniając się ze znajomymi swoimi największymi sukcesami: „Spójrz na tego! Zbudował bombę atomową!”. Zapowiada się na wielki produkt!



krótko i na temat

Kilka wyników sprzedaży dla miłośników zakupów. Firma Nintendo oświadczyła, że do końca września 2001 roku na całym świecie sprzedało się osiem i pół miliona sztuk GameBoya Advance. Jeśli zaś chodzi o gry, łącznie sprzedano około dwudziestu milionów sztuk. Średnio wychodzi więc dwie i jedna trzecia gry na jedną sztukę kieszonkolki na świecie - wynik charakterystyczny dla konsoli zdobywającej dopiero rynek. W dalszym okresie zapewne sprzedaż kieszoncolek spadnie, bo wszyscy zainteresowani kupią już sobie swojego wymarzonego GBA, a potem będą tylko gromadzić gry. Sporządzono także listę dwudziestu najlepiej sprzedających się gier w Ameryce Północnej. Na pierwszym miejscu DEVIL MAY CRY na PS2. Na drugim GRAND THEFT AUTO III Także na PS2, na trzecim zaś MADDEN NFL 2002 na PS2. Jeśli chodzi o kieszonkolki, to piąte miejsce zajmuje POKEMON CRYSTAL na GBC, ósme MARIO KART SUPER CIRCUIT na GBA, zaś dwunaste SUPER MARIO ADVANCE.

To będzie hit! THE PINBALL OF THE DEAD! Tak, tak! To znowu Sega! Otóż znamy już serię THE HOUSE OF THE DEAD, której części ukazywały się na automatach, Dreamcasta i PC. Trzeba było zabijać zombiaków strzelając z pistoletu. Potem pojawiła się THE TYPING OF THE DEAD - nowatorski program do nauki pisania. Na zombiakach pojawiały się napisy i trzeba było je szybko wklepać z klawiatury, a wtedy zombiak ginał. Teraz na GBA pojawia się kolejna część gry THE PINBALL OF THE DEAD i jest bilardem salonnym. Na dole dwie łapki i odbijamy stalową kulkę. Obrazki to jeszcze nic. Okazało się, że bilard będziemy zwalczali wylazące na niewinnych ludzi zombiaków. I filmik dopiero ujawnił piękno tej gry. Hit murowany!



W styczniu 2002 roku ukaże się gra symulująca pojedynek szachowy, pt. VITRUAL KASPAROV. Jak się zapewne domyślicie, produkt firmuje wielokrotny mistrz świata w tej dyscyplinie. W środku znajdziemy następujące opcje: story - kariera szachowa, quick start - krótki meczek, tutorial - nauka gry w szachy i strategii. Oprócz tego autorzy zapowiadają, że dostaniemy także trzydziestu jeden przeciwników (prawdziwych - jak Kasparov i zmyślonych), z których każdy będzie miał inną charakterystykę osobowości. Ciekawe, czy złońcy będą rzucać szachami. Ponadto znajdziemy możliwość odtworzenia najsłynniejszych pojedynków szachowych rosyjskiego mistrza.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Rage ■ Gatunek: Sportowa ■ Liczba graczy: 1-2

David Beckham Soccer

W wywiadzie dla twórców gry Beckham powiedział, że jednym z najtrudniejszych przeciwników, jakich spotkał na boisku jest Steven Gerrard z Liverpoolu.

To pasuje do sytuacji, jaką mamy w przypadku pojedynku tych dwóch piłeczek na GBA. Nie wiadomo jak to wypadłoby w życiu, ale w świecie kieszonolek DAVID BECKHAM SOCCER przegrywa z STEVEN GERRARD'S TOTAL SOCCER 2002.

Przewaga nie jest przytłaczająca (dwie, no może trzy brameczki), ale zawsze. W rzeczywistości to Becks jest większą gwiazdą i gra w bardziej utytułowanym klubie niż Gerrard. Ale to Steven jest wielką nadzieją angielskiego futbolu i kto wie, może kiedyś przerosnie sławę swego

kolegę z reprezentacji... Wróćmy jednak do Davida i gry firmowanej jego nazwiskiem. Jak na piłeczkę na kieszonolek znajdziemy tu sporo, a nawet bardzo, bardzo dużo zespołów. W sumie drużyn jest około dwustu. To naprawdę pokaźna liczba. Niestety - oprócz samego Davida Beckhama żaden z graczy nie ma oryginalnego nazwiska tylko śmieszna przeróbkę, na przykład zamiast Andy'ego Cole jest Cool. To oczywiście nie przeszkadza w samej zabawie. Przeszkadzają jednak inne rzeczy, jak choćby małe postacie graczy - GBA może dużo więcej, a i twórcy gry zapowiadali rewelację. Jest po prostu słabo, a i dźwięki dochodzące z głośniczka też nie zachwycają. Gra się jednak dość łatwo. Podobnie choć, nie tak fajnie jak w SGTs 2002. Nie ulega jednak wątpliwości, że ten mecz Beckham przegrał z Gerrard'em. Ale taki przecież jest sport. ■



■ Każdy mecz wygląda bardzo podobnie.



■ Specjalny tryb „Trenuj z Beckhamem”.



■ Nawet mecze Brazylii nie są emocjonujące.



■ Grafika jest słaba, nawet bardzo słaba. Ale za to gra jest szalenie dynamiczna.

ocena 5/10

Słaba grafika i dźwięk - a zapowiadali rewelację. Lepiej wybrać inną grę piłkarską.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Konami ■ Gatunek: Sportowa ■ Liczba graczy: 1-2

International Superstar Soccer

Bardzo niecierpliwie czekaliśmy na tę grę. Bardzo, bardzo! Ale takie oczekiwanie niemal zawsze powoduje przerost wymagań...

Ate wymagania nie są zawsze są spełniane. Cóż, programiści z Konami przyzwyczaili nas do tego, że ich piłeczki są najlepsze z najlepszych. Czy będziemy wspominać czasy SNES'a czy Nintendo 64, czy też nie tak znowu odległe PlayStation, zawsze był tam ISS i zawsze miał wiernych fanów.

Na kieszonolekach też się znajdują, a jakże. Choć ISS na GBA nie jest tak świetny, jak mógł być. Jest fajny, ale rozgrywka jest momentami nieco zbyt chaotyczna. Szybka - i owszem - ale jest za dużo walki o piłkę, a za mało budowania akcji. A to dlatego, że twórcy postanowili zrobić grę bardzo ładną i efektowną. Postacie

piłkarzy są bardzo duże i fajnie animowane, ale przez to widać tylko naprawdę niewielki fragment boiska. Mieszczą się na nim tylko góra trzy postacie (najczęściej twój zawodnik oraz dwóch obrońców). Przez to podania są wykonywane na oślep i średnio jedno na pięć znajdzie adresata. Można wprowadzić patrzeć na radar, ale akcja toczy się tak szybko, że nie starcza na to czasu. W kwestii zagrań: jest podanie krótkie i długie, są główki, przewrotki, wślizgi i brutalne faule. Można wypuścić piłkę przed zawodnika, wrzucić mu na główkę... Ale większość bramek wpada po dobitkach.

Graficzka robi bardzo pozytywne wrażenie, podobnie jak dźwięk - jest komentarz, jak w piłkach na „duże” konsole! I to naprawdę dobry - komentator nie powtarza się co kilka sekund. Rozczarowaniem jest znikoma ilość trybów gry: mecz towarzyski, turniej, rzuty karne i... To wszystko. Mogli jakąś ligę chociaż wsadzić. Drużyn też jest niezbyt wiele i brakuje naszych „Orłów”. W samej grywalności też są problemy,



■ To nie jest odpowiednik serii EVOLUTION...



■ Brakuje Polskiej, ale jest wiele innych ekip.



■ ...Z dużych konsol. Niestety!



■ Rzuty karne rozwiązane są bardzo fajnie!



■ Szkoda, że widać taką małą część boiska.

wysokie podania kończą się najczęściej wielokrotnymi główkami - raz z jednej raz z drugiej strony - lepiej grać po ziemi. Rzuty wolne i różne są bez sensu - nie ma siły, aby zagrać tam, gdzie akurat ma się ochotę. Po prostu kamera pokazuje

zbyt mały wycinek boiska. No i podkreślanie mocnych strzałów jest wręcz absurdalnie rozbudowane - piłka leci po gigantycznym łuku. Jednak pomimo wszystkich wad gra się naprawdę świetnie i miło. Warto spróbować ISS'a na GBA! ■

ocena 8/10

Warto zagrać zarówno w ISS'a, jak i w TOTAL SOCCER. Teraz czekamy na ISS PRO EVOLUTION na GBA!

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Ubi Soft ■ Gatunek: Sportowa ■ Liczba graczy: 1-2

Steven Gerrard's Total Soccer

Steven Gerrard to młoda gwiazda klubu FC Liverpool i reprezentacji Anglii. Często określany jest mianem: „nadzieja angielskiej piłki nożnej”.

Firmowana przez niego gra jest za to nadzieją dla wszystkich maniaków futbolu i posiadaczy GBA na pierwszą solidną grę o tym sporcie. Spełnioną nadzieją!

Gra oferuje sporo wariantów zabawy. Grać można jednym z 112 zespołów klubowych z najważniejszych lig europejskich: angielskiej, hiszpańskiej, włoskiej, francuskiej, holenderskiej i niemieckiej lub jedną z 38 reprezentacji narodowych (jest też Polska!). Składy wszystkich zespołów są w miarę oryginalne i kompletne choć nie obeszło się bez wpadki: Jurka Dudka nie ma w składzie FC

Liverpool, ani też w składzie Feyenoordu Rotterdam choć na całe szczęście w reprezentacji polski go nie zabrakło. Można zagrać sobie pojedyncze spotkanie, a także uczestniczyć w różnych pucharach i turniejach. Jest też możliwość zagrania całego sezonu w jednej z wymienionych wcześniej lig.

Grafika w SGTs 2002 jest bardzo ładna i wyraźna. Widok kamery przedstawia wycinek boiska z góry, a całość do złudzenia przypomina znaną weteranom serię KICK OFF. Postacie piłkarzy poruszają się płynnie i szybko. Nic nie chrupie i nie skrzypi. Jest kolorowo i przyjemnie. A żeby było



■ Gra do złudzenia przypomina...



■ ...Popularnego KICK OFF'a z Amigi...



■ ...I dajemy głowę, że jest na nim bazowana.

jeszcze łatwiej, dodano różne rodzaje boisk (ma to też wpływ na samą grę; inaczej gra się na mokrej, a inaczej na zmarzniętej murawie). Dźwięki, jakie wydaje z siebie GBA podczas zabawy w SGTs 2002 stoją na dobrym poziomie. Fajnie słychać kibiców i ogólnie mówiąc jest bardzo „mecowo”.

Sterowanie też jest bardzo proste i łatwe do opanowania, choć możliwości jest sporo. Są długie i krótkie podania, a po kopnięciu można podkręcać (wystarczy przytrzymać kierunek, w który piłka ma skrócić). Dzięki skanerowi widzimy, gdzie znajdują się nasi piłkarze - nie

kopiemy więc piłki na chybił-trafil. Zabawa jest przednia, choć niewielkie sylwetki piłkarzy na początku mogą utrudnić zabawę. Naturalnie można grać we dwie osoby po połączeniu konsolek. Gorąco polecamy! ■



■ Postacie są małe, ale gra jest szybka.



■ Różne boiska ubarwiają zabawę.

ocena 8/10

Total Soccer jest ciekawy, szybki i efektowny. Szkoda, że kamera pokazuje niewielki wycinek boiska.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Virgin ■ Gatunek: Sportowa ■ Liczba graczy: 1

European Super League

Konkurencja dla ISS'a i TOTAL SOCCER? Raczej nie...

Przez chwilę po włączeniu „zaawansowanego grajchtopca” wydawało nam się, że pomiędzy EUROPEAN SUPER LEAGUE a STEVEN GERRARD'S TOTAL SOCCER rozgorzeje zacięty pojedynek o miano najlepszej piłki nożnej na GBA. Niestety! ESL nie jest dla SGTs żadną (prawie żadną) konkurencją. Przegrywa już na

starcie, oferując o wiele mniej drużyn (zaledwie 12). To w zasadzie rozstrzyga ten pojedynek. Ale ESL ma jeszcze inne wady. Mniej możliwości zabawy dla pojedynczego gracza (tylko mecz lub turniej). No i ostatnie choć najważniejsze: nie ma możliwości zabawy we dwóch! Nie spotkacie się z kolegą lub, co jest jednak mniej prawdopodobne, z

koleżanką (dziewczyny raczej nie przepadają za piłką nożną) w bezpośrednim pojedynku. Niewybaczalne!

W tylko jednym punkcie ESL ma pozorną przewagę nad SGTs. Oferuje dwa ujęcia boiska: izometryczne (nie nadaje się do grania) i standardowe, czyli z góry (trochę lepsze). Ale grafika jako całość jest słabsza, postacie zawodników mniejsze i gorzej animowane. Tylko jeden rodzaj nawierzchni boiska szybko się nudzi. Najgorsze jest jednak to, że gdy wybierzemy drużynę o podobnych strojach to nie sposób odróżnić swoich zawodników od przeciwników.

Dźwięk nie jest już taki marny - podobne odgłosy możemy znaleźć u konkurenta. Ale grywalność jest już dużo gorsza. Sterowanie jest stosunkowo proste, ale sama rozgrywka chaotyczna i dość bezsensowna. ESL przegrywa z SGTs i to bardzo wysoko. Jakies 4:0. Odejmujemy więc cztery od oceny SGTs i mamy ocenę dla ESL. ■



■ Można włączyć kamerę „z góry”.



■ Akcje są słamazarne, a grafika słaba...



■ ESL to nie to, na co czekaliśmy...



■ ESL podobnie jak ISS proponuje graczom izometryczny przegląd boiska.

ocena 4/10

ESL przegrywa z innymi piłkami na GBA w każdej kategorii. Gra jest zwyczajnie słaba.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: TDK ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1



■ Sia w przestworzach, na kurczaku.



■ Tajemnicza moc prosto z posadzki.

Nie taka grzeczna dziewczynka

W zasadzie, to nie jest dziewczynka. To księżniczka, której kraina została podbita przez potwory. Sia akurat wtedy była czymś bardzo zajętą i teraz musi odbić swój kraj z rąk najeźdźców. Jak to zwykle w platformówkach bywa, jedna osoba walczy z całą armią i rozwała ją bez większego kłopotu. Sia ma do dyspozycji zarówno miecz, jak i magiczne zaklęcia. Co prawda na początku nie położy jednym ciosem smoka ani nawet nie zamieni go w żabę, ale kiedy już znajdzie swój ulubiony oręż i magiczny pierścień, jej siły znacznie

wzrosną. Świat gry jest dość skomplikowany - mnóstwo tam ukrytych przejść, otwierających się po ruszeniu dźwignią, miejsc dostępnych tylko po podjechaniu do nich na linie... Dodatkowym utrudnieniem jest wygląd poziomów. Nie raz i nie dwa razy przychodzi taka chwila, że nie wiadomo, czy półka, na którą Sia właśnie zeskakuje, nie jest tylko namalowana w tle i czy nie skończy się to nagłą zmianą Sii w blond-naleśnik. No, ale trzeba spróbować, żeby się upewnić.

To jest moim zdaniem największy błąd tej gry. Rozumiem, że jest zapotrzebowanie na trudniejsze platformówki, ale

szczerze podbijanie poziomu trudności... Bez

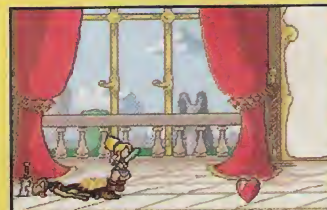
sensu. Tak samo, jak poskakiwanie checkpointów na poziomach. Jasne, można przecież zacząć jeszcze raz, i jeszcze, i jeszcze... Ale chyba lepiej byłoby dać możliwość zapisania stanu gry w dowolnym miejscu. Bardzo by się to przydało - przejście czterech krain na 100%, odnalezienie wszystkich zielonych kamyczków i uwolnienie wszystkich naszych



■ Trafiają się momenty, w których o powodzeniu zdecyduje szybkość wciskania przycisków.

Lady Sia

poddanych, to nie taka prosta sprawa. A jeśli tego nie zrobimy, nie zwiedzimy piątej, bonusowej krainy. To nie jest tak, że Lady Sia to kiepski tytuł i że lepiej, żeby został na półce w sklepie niż znalazł się w kieszeni. To bardzo dobry tytuł - zwłaszcza porównany do poprzedniego dzieła firmy TDK, czyli Shreka. Grafika jest fajna i płynna. Sia biega, stąpa na paluszkach, siecze mieczem przez łeb, wskazuje tu i tam, a w wolnych chwilach poprawia fryzurę i przeciąga się. Bardzo ładnie. W tle przygrywa muzyłka, całkiem niezła. Wrogowie padają po przyzwyczajeniu - nie walczy się z nimi przez pół godziny, ale też nie powali ich groźne spojrzenie. Czyli pozornie wszystko jest jak najbardziej w porządku i nie ma powodów do niepokoju. Rzecz w tym, że Sii brak tego dotknięcia geniuszu. Nie wiem, może to mój podeszły wiek, a może po prostu Sia jest tylko kolejną platformówką. ■



■ Piękne komnaty pałacu i przeciwnicy...

Dzielne panny

Masową karierę dziewczyn w grach zaczęła Lara Croft. Oczywiście, nie byłaby sobą, gdyby nie pojawiła się też na GameBoy. Obydwie gry z jej udziałem, które pojawiły się na Pana Kolorowego, to prawdziwe, konkretne hity. Bardzo polecam. Dla fanów silnych kobiet gratką będzie Perfect Dark. Oczywiście, to nie to samo, co prawie-że-genialna gra na N64, ale zawsze coś. Dobry prezent dla wszystkich, którzy przeszli już Metal Gear Solid na GBC w tę i z powrotem.

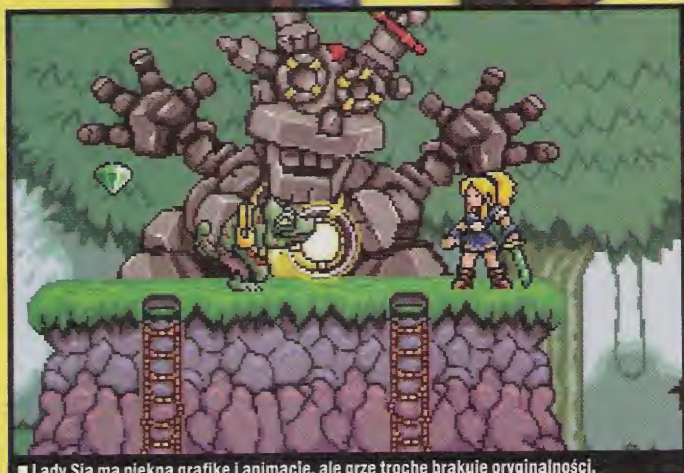
Na koniec zostawiłam wzmiankę o kieszonkowych wydaniach Buffy-pogromczynie wampirów i Xeny - pogromczynie wszystkich, co się da. O ile ta ostatnia ratuje się jakoś i gra z jej udziałem nie jest bardzo zła, a zaledwie średnia, o tyle Buffy na GBC to prawdziwy pokaz tego, jak można zepsuć naprawdę dobry tytuł. A mogło być tak pięknie... zamiast tego kanciasta Buffy błąka się niezgrabnie po jakimś bliżej nieokreślonym terenie. Odradzam!!



■ Nie brakuje także mrocznych miejsc...



■ ...Jak jaskinie pełne lawy.



■ Lady Sia ma piękną grafikę i animację, ale grze trochę brakuje oryginalności.

ocena 7/10

Niezła, ale bez szans na wejście do kanonu gier. Tam niepodzielnie rządzą hydraulik i już jedną księżniczkę ma.

Konsola: GBA ■ Wydawca: Activision ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Spider-Man 2: Mysterio Menace

Vicarious Visions wciąż pracuje nad CRASHem na GBA, a w międzyczasie daje nam cudeńko pod nazwą SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

Logo firmy VV znane jest już graczom kieszonkowym od czasów TONY HAWK'S PRO SKATER. Teraz pora na kolejne wyzwanie. SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE jest platformerkiem, ale platformerkiem dość specyficznym. Zauważcie bowiem wobec jakiej trudności w projektowaniu

poziomów stają koderzy gry, której główny bohater potrafi chodzić po suficie. Nietuzinkowe wyzwanie. Mało tego - Spider-Man ponadto musi wypuszczać sieć, zaczepiać się na niej, móc zrobić z niej tarczę, czy pętać przeciwników. Całkiem sporo, jak na bohatera platformówki. Chłopaki z Vicarious Visions radzili sobie nie z



■ Autorzy postarali się, by grafika wyglądała naprawdę doskonale. Ach, ta gra światel...



■ Spidey to idealny bohater do takiej gry.



■ Scenariusz poznajemy między misjami...

takimi problemami. SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE, to platformer dla chłopców, miłośników człowieka-pajaka dopracowany w stu procentach. Złożone, długie poziomy z imponującymi scenografiami przyprawiają o zawrót głowy. Jest cudowny hall z kulami dyskotekowymi u powały - prawdę mówiąc nie mamy pojęcia, jak Oni to zrobili. Jest poziom z wielkim, stalowo-złotym kołem, które obraca się podczas walki... cuda-niewiary. Ach - byłbym zapomnieli - scenariusz jest nieliniowy. Możemy sobie wybrać rozwój wydarzeń i kolejność pokonywania problemów, a gra dostosuje się do naszego wyboru. To na wielki plus. A poza tym kilku



■ ...Dzięki wstawkom rysunkowym.

znajomków z Universum Marvela, przy czym na szczycie mistyfikacji stoi tajemniczy Mysterio - nagminnie ingerujący w umysły superbohaterów. Co wymyślił tym razem? Sprawdźcie sami. ■

ocena 8/10

Ciekawa, bardzo ładna i przemyślana kontynuacja średnio udanego pierwowzoru na GBC.

Konsola: GBA ■ Wydawca: Activision ■ Gatunek: Bijatyka ■ Liczba graczy: 1

X-Men: Reign of Apocalypse

Świeżo po recenzji SPIDER MAN: MYSTERIO'S MENACE zapraszamy na drugą grę z komiksowej serii. Na wokandzie podopieczni profesora Xaviera

X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE należy do ginącego gatunku gier „chodzonych mordobit”. Minęły już czasy DOUBLE DRAGON i podobnych mu tytułów. Jaskółka było pojawienie się FINAL FIGHT ONE, która - jak pamiętacie - była tylko odgrzany tytuł z archiwum. Może jednak coś się zmieni - nadchodzi X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE i choć jedna jaskółka wiosny nie czyni, to dwie może...

W grze o X-MENach mamy do wyboru cztery postacie: Cyclops, Wolverine, Rogue i Storm, którymi możemy ponarparzać wrogów. Wspaniale. Brniemy sobie zatem przez jedenaście poziomów gry,

tnąc, paląc i kopiąc kogo się da. Zbieramy power-upy, lawirujemy między piachami, używamy technik specjalnych. Standard. Jak się okazuje - gra nadrabia przede wszystkim grafiką. Ta naprawdę jest przepiękna. Może nawet lepsza niż u SPIDERA? Nieee... Lekko gorsza. W każdym razie to

jedyna zaleta gry. Przez większość czasu będziecie przeć bez sensu naprzód, piorąc kogo popadnie.

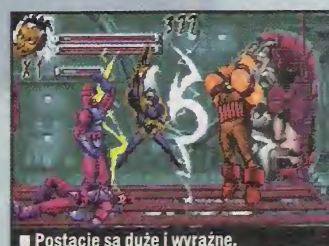
Niestety - popadnie wciąż tych samych przeciwników, przez co gra staje się po prostu monotonna i nudna. Ież można tłuc bez sensu - żadnej strategii, kombinowania, wysiłku. Albo masz szczęście, albo nie masz. To, co w SPIDER MAN: MYSTERIO'S MENACE rozwiązano z głową i ciekawie, tu jest po prostu pchaniem w przyciski na oślep. Szkoda, bo czuć w tym tytule potencjał, który nie został wykorzystany. Może następnym razem... ■



■ Ależ tak! To sam Silver Samurai!



■ Wolverine to fantastyczny rzeźnik.



■ Postacie są duże i wyraźne.



■ Wowie nie cacka się z przeciwnikami.



■ Podobnie jak panienska Rogue.

ocena 6/10

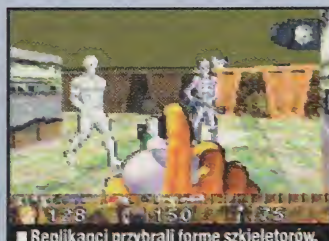
Bezmyślna lupanka z fantastyczną grafiką. Lepiej sięgnąć po przygodę Pajaka, lub po Final Fight.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Telegames ■ Gatunek: Doomopodobna ■ Liczba graczy: 1-4

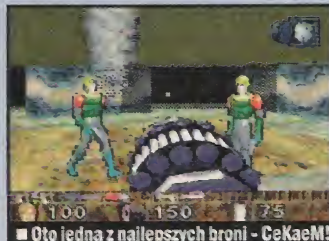
Backtrack

Przez ostatnie dwa miesiące ukazały się aż trzy strzelaniny fpp na GameBoya Advance. BACKTRACK zawitał do nas jako pierwszy w kolejności.

Tajemnicza przyszłość, samotny komandos i kosmiczna baza zainfekowana przez dziwne istoty. Zadanie: eksterminacja. BACKTRACK nie oferuje możliwości rozglądania się do góry i do dołu. Nie można



■ Replikanci przybrali formę szkieletorów.



■ Oto jedna z najlepszych broni - CeKaeM!

także skakać. Ale to, co jest, wystarczy by postrzelać sobie do Replikantów, tak bowiem nazywają się nasi przeciwnicy. Podczas zabawy grafika jest dość dobra - na pierwszy rzut oka BACKTRACK to najmniej rozpikselowana gra spośród trójki strzelanin omawianych w tym numerze. Gdy jednak przyjrzyć jej się bardziej, widać sporo niedociągnięć. Przede wszystkim otoczenie rysuje się bardzo blisko, tuż przed nosem gracza. Na szczęście jednak przeciwników widać już z daleka (są jakby za mgłą), więc wbrew pozorom nie przeszkadza to w walce. Ważne jest także to, że animacja działa płynnie. Jednak



■ Nożem latającego robota? Można i tak...



■ BACKTRACK to konwersja starej jak świat gry z PC. Ale DOOM to też konwersja...

BACKTRACK momentami wygląda paskudnie - szczególnie wszystkie menuy, które emanują wręcz brzydotą. Małutkie literki, brzydko dobrane czcionki... Normalnie robota amatorów. Autorzy gry popełnili mnóstwo głupich błędów kasujących BACKTRACK z listy Waszych świątecznych zakupów. Dwanaście poziomów zabawy nie oferuje jakiegokolwiek niesamowicie ciekawej bądź wciągającej rozrywki. Levele są prymitywne, a ich kolorystyka nie przypadła mi do gustu. Zadania

niemal za każdym razem polegające na odszukiwaniu ukrytych pomieszczeń widać nudą. Przy niektórych broniach (a jest ich w sumie dziewięć) po naciśnięciu strzału trzeba odczekać chwilę na reakcję lufy. Nieudany jest także tryb gry wieloosobowej. Gra jest zwyczajnie średnia i nie oferuje niczego, co wyróżniałoby ją z tłumu - choć ma niezłą mapę, dzięki której da się pograć. DOOM to DOOM, a ECKS ma chociaż snajperkę i podczerwień. BACKTRACK to średniak.

ocena 5/10

Gramy w DOOMA i ECKSA, a niedługo zobaczymy, co pokażą DUKE NUKEM i DARK ARENA!

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Namco ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Klonoa Empire of Dreams

KLONOA uderzyła zdecydowanie na Playstation2, gdzie swoim baśniowym klimatem zdmuchnęła konkurencję, niczym kupkę mąki.

Teraz wersja na GBA: KLONOA: EMPIRE OF DREAMS. Jest niezła! KLONOA: EMPIRE OF DREAMS, to gra platformowa. Czyli - innymi słowy - żeby w nią poużywać będziemy zmuszeni głównie podskakiwać, przeskakiwać wyrwy w podłożu, chwytac się wysokich platform i pokonywać napotkanych

przeciwników. Brzmi banalnie, jednakże w przypadku KLONOA: EMPIRE OF DREAMS jest to naprawdę sztuka. Dość powiedzieć, że poziomy są po prostu piękne! Cudowne baśniowe przestrzenie z czystymi, jaskrawymi niekiedy barwami, tworzą z KLONOA naprawdę najciekawszą z ostatnich propozycji zręcznościowych na

GBA. Co zaś w środku? Pięć różnych światów, każdy zaprojektowany od zera - nie ma szans na powtórki. Ponad czterdzieści poziomów gry, w tym kilkanaście ukrytych misji. Dodajmy do tego, że każda misja kończy się walką z bossem i otrzymamy przepis na doskonałą rozrywkę, jaką bez wątpienia jest KLONOA: EMPIRE OF DREAMS. Oczywiście poza elementami zręcznościowymi nie zabraknie logicznych - od zwykłych puzzli poczynając, na opracowaniu sposobu przejścia suchą stopą pod wodospadem skończywszy. Tak naprawdę nie ma aktualnie lepszej gry platformowej na GBA. W momencie, kiedy namnożyło się nam RPGów, bijatyk i strzelanek, Klonoa ze swoją piękną grafiką, która momentami naśladuje nawet 3D wysforowała się na czoło peletonu. Miłych zakupów życzy cała, czteroosobowa już załoga GameBoy Magazynu. ■



■ Pojedynek z bossami zawsze należy do interesujących. Oto wielki chrańszcz...



■ Efektowny zjazd na snowboardzie...



■ ...i skoki nad dziurami pełnymi kołców.



■ Klonoa to bardzo piękna gra!

ocena 8/10

Ładniejsza i bardziej wciągająca niż SUPER MARIO ADVANCE. Jeśli kochacie platformówki - to jest to!

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Activision ■ Gatunek: Doomopodobna ■ Liczba graczy: 1-4

Doom

Powiało się: „DOOM na GBA będzie wyglądał tak samo, jak na PC”.

Niestety - są różnice.

Niemniej mamy wreszcie do czynienia z poważną strzelanką z punktu widzenia pierwszej osoby na GBA. Niestety, bowiem BACKTRACK nie spełnił naszych oczekiwań. DOOM jest znacznie bliżej ideału. Co oferuje gra? Przede wszystkim dwadzieścia cztery poziomy zabawy, dokładnie przeniesione ze starej wersji PC. Można je przechodzić samemu, albo podłączyć własną konsolkę do konsolki kolegi i grać przez kabelek pomagając sobie nawzajem w walce z potworami. Istnieje oczywiście możliwość połączenia konsolki z trzema kumpłami i grania przeciwko sobie - ale każdy z nich musi posiadać swoją wersję gry. Do wyboru siedem broni (od gołych pięści, przez shotgun, karabin maszynowy, po laser). Jak wygląda gra? Poruszamy się za pomocą przycisków kierunku, przy czym przyciski umieszczone pod palcami wskazującymi pozwalają na chodzenie bokiem (tzw. strafe'owanie), co jest podstawą w tego typu grach. Pozwala to na omijanie pocisków przeciwnika, bez zdejmowania go z celownika. Przycisk A, to strzał, a B otwiera drzwi. Całość gry polega na przemierzaniu korytarzy i zwalczaniu wrogów. Prostota. Przejdźmy zatem do meritum, czyli



■ Poziomy odtworzono z pieczołowitością.



■ Pacjent w zielonym kaftanie to nasz człowiek podpięty kablem w trybie kooperacji!



■ W dalszych poziomach zdarza się, że atakuje nas jednocześnie kilku przeciwników!



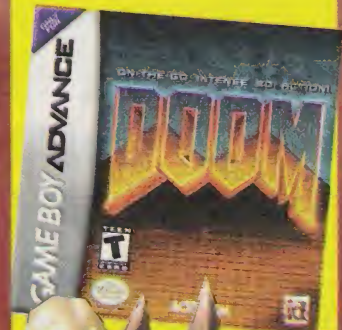
■ Klasne korytarze, potwory i karabin!



■ Tryb kooperacji jest po prostu super!

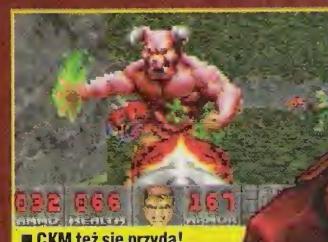
Wykopaliska

Pierwszy DOOM na PC ukazał się blisko osiem lat temu! Wywołał wtedy wielką euforię graczy, jako drugi liczący się tytuł na PC, jeśli chodzi o gry z punktu widzenia pierwszej osoby. Aktualnie przygotowana jest na PC nowa wersja DOOM, która zachwyciła ma wszystkich i stworzyć za razem nową jakość swojego gatunku.



■ Latające czachy i bestie z piekła rodem...

menu i chodzenie ludzikiem po schemacie poziomu, celem wydobycia się ze strefy mroku. Wbrew pozorom wada ta jest koszmarna. Załóżmy, że każdy z Was grać będzie na maksymalnym rozjaśnionym ekraniku, ale i tak błądzą tym, którzy postanowią pobawić się gdzieś przy naturalnym świetle. Do DOOM najlepsza jest ciemna łazienka z jedną lampką, skierowaną pod odpowiednim kątem na ekranik... Marudzę tak i marudzę, ale naprawdę pozostanie dla mnie chyba zagadką na zawsze, jak taka wspinała, rewelacyjna, zabawna, dopracowana, pasjonująca gra może mieć tak potworną wadę! Za to obniżamy ocenę z 10 na 7.



■ CKM też się przyda!

ocena 7/10

Doskonała konwersja, którą częściowo zepsuł ciemny ekran GBA. Pamiętajcie - bez światełek nie ma co grać.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Titus ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Prehistorik Man

Flagowy produkt Titusa zaatakował kieszonsołki. PREHISTORIK MAN, to ciekawa, elegancka platformówka. Zapraszamy!

Rzecz dzieje się w dalekiej przeszłości, kiedy grasują dinozaury, a kobiety dzielnie pilnują ogniska domowego w jaskiniach. Tymczasem mężczyźni muszą - niestety - udawać się z gigantycznymi pałami na

poszukiwanie jedzenia. A ponieważ w tamtych czasach jedzenie zwiewa przed potencjalnym konsumentem ile sił w nogach, a jeśli nie zwiewa, to widać nie musi, bo jest wielkie niczym góra, to łowcę pokarmu czeka wiele trudu i znoju, zanim schwyci co trzeba.

I na tym właśnie polega gra PREHISTORIK MAN firmy Titus. Jest to mianowicie śmieszny platformerek, w którym wcielamy się w przepasanego skórą tygrysa, grubawego jaskiniowca, który wyruszył w świat w poszukiwaniu pokarmu. Jaskiniowiec ma wielką maczugę, którą rąbie po łbie wszystko, co napotka na drodze, zaś zwierzaki rąbnięte zostawiają po



■ Zwróćcie uwagę na minę tego lwa...



■ Małpa to doskonale źródło pożywienia.

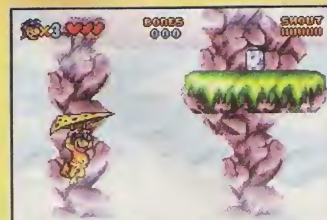


■ Czasami będzie także kolorowo...



■ Pierwszy Prehistorik to zamierzchnia przeszłość - czasy, gdy królowały Amigi i Pecety.

sobie kostki. Oprócz tego jaskiniowiec zbiera punkty, kolekcjonując ciasteczka, lody i placki, które - niewiedząc czemu - leżą czasem na drodze jeden za drugim. Podejście autorów do gry jest iście komiksowe - chodzi o to, by się ze świata prehistorii naigrywać tyle. Dodajmy, że gra ma dwadzieścia cztery poziomy i obszary ukryte, za odkrycie których zostaje się zawsze sownie wynagrodzonym. Będą także wehikuły, do poruszania się po



■ Nie obejdzie się bez lotu na lotni...

niektórych levelach. Sporo zabawy, ciekawe poziomy, miły klimat - dobra gra po prostu. ■

ocena 8/10

Grafika, która przypomina film animowany i mnóstwo humoru to gwarancja znakomitej zabawy.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: THQ ■ Gatunek: Platformowa ■ Liczba graczy: 1

Scooby Doo and the Cyber Chase

Że też im się nie znudzi tak jeździć tym samochodem....

Najgorszym ciosem dla fana kreskówek nie jest wylaczony prąd podczas oglądania ciekawego odcinka, ani nagle włączenie się węgierskiego dubbingu, ani nawet pokazanie tego samego odcinka pięć razy pod rząd. Prawdziwe nieszczęście jest wtedy, kiedy z dobrej kreskówki robi się złą grę. Bo z tym trzeba żyć. No dobrze, może trochę przesadzam. Ale po bardzo fajnym Scoobym na

GBC, na GBA pojawiła się gra nudna, krótka i zniechęcająca. Jasne, grafika jest niezła - wszystkie postacie wyglądają i poruszają się dokładnie tak samo, jak w kreskówce. Niestety, to już koniec listy plusów. Dalej jest kiepsko.

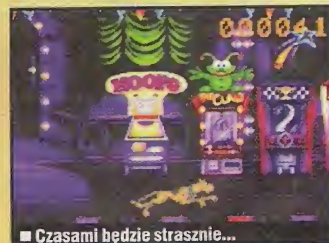
Po pierwsze, nie ma typowego złego, chodzącego w przebraniu po korytarzach zamczyska. To tylko wirus komputerowy wydosłał się na wolność. To on jest tym, którego

trzeba zlikwidować - chociaż na końcu gry odgadujemy, która z czterech osób jest odpowiedzialna za umożliwienie wirusowi wyjścia na swobodę. Dochodzimy do tego jednak w całkowicie bezsensowny sposób. Zbieramy tu i tam psie przysmarki, którymi zamrażamy wrogów. Możemy również znaleźć maskę, np. łeb jelenia z porożem i założyć to na chwilę - w ten sposób nikt nas nie rozpozna. Po co się jednak męczyć z maskami, skoro można po prostu machnąć kogoś psim fistaszkiem w głowę i unieruchomić? Scooby-Doo and the Cyber Chase nie jest przygodówką, ale platformerem. I to kolejny minus - po prostu nie jesteśmy w stanie wciągnąć się w pościg i kombinowanie, kto jest winien - bo nic takiego nie ma tu miejsca.

Ta gra jest właściwie dla nikogo. Bo jeśli ktoś nie lubi Scoobyego i jego bandy, w ogóle nie pomyśli o kupnie. A jeśli ktoś lubi Scoobyego... Niech lepiej pogra w wersję na GBC albo poogląda powtórki odcinków na jakimś kanale. Nawet węgierskim. ■



■ Scooby Doo, where are You? - krzyczy Shaggy do swojego fajtapawatego ulubieńca.



■ Czasami będzie strasznie...



■ ...A czasami wesoło. Szybko jednak gra...



■ ...Robi się mało interesująca. I tyle...

ocena 5/10

Scooby Doo to fajna postać i należała mu się lepsza gra. Ta jest co najwyżej przeciętna, niestety.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Rage ■ Gatunek: Logiczna ■ Liczba graczy: 1-4 (1 cart)



■ To kolejna, po Chu Chu Rocket...



■ ...Gra logiczna na GameBoya Advance.

Denki Blocks

Układanie klocków, rozwiązywanie łamigłówek - wszystko to podnosi naszą inteligencję.

Nie ma jednak co ukrywać, że w naszym ślicznym GBA/GBC lepiej wygląda jakiś konkretny erpeg albo strzelanina. Gry logiczne? Eech. Zanim jednak przejdziecie obojętnie obok Denki Blocks (i mojej recenzji), zastanówcie się. Kiedy trafi się wam gra z radosnymi, kreskówkowymi, wyglądającymi jak zrobione z baloników postaciami? Gra, która wciągnie was szybciej niż potraficie powiedzieć „woleć co innego”. Warto spróbować. Taka ilość słodyczy, jaka uderza w nas przy pierwszym włączeniu gry, może przyprawić o ból zębów. Nie należy się jednak zniechęcać - gra jest naprawdę świetna i wcale nie skierowana do małych dzieci. Zaczynamy grać. Widzimy planszę, na niej ściany i klocki, które trzeba ułożyć. Kiedy poruszamy klawiszami kierunkowymi, wszystkie klocki poruszają się w ten sam sposób. Naszym zadaniem jest takie ich przesuwanie, żeby zetknęły się ze sobą kolorami. Dalej niejasne? To spróbujcie zagrać, od razu robi się łatwiejsze. I nawet nie trzeba do tego kupować gry - wystarczy wejść na www.rage.com/denkiblocks. Tam



poznajemy kilka pierwszych poziomów. Cała gra opowiada o naszych potyczkach z ośmioma mistrzami DenkiBlocks. Od najbardziej leniwego górnika aż do naszego mentora, po kolei poznajemy przeciwników. Z każdym z nich stacamy 25 pojedynków - a jeśli uważamy, że nasze początkowe zwycięstwa osiągnęliśmy w zbyt długim czasie, przystępujemy do walki ponownie. Na ekranie widzimy, ile wykonaliśmy



■ Stary czarodziej gorąco wita na wyspie łamigłówek. Ma fajową czarodziejską różdżkę.

Co jeszcze w tym stylu?

Tetris DX [GBC] klasyczny Tetris z paroma udoskonaleniami. Dla zwolenników klasyki.

Pokemon Puzzle Challenge [GBC] - też tetris, tylko że z pokemonami. Dla pasjonatów tych zwierzątek.

Magical Drop [GBC] - świeże podejście do sprawy. Dla odkrywców.



■ Sympatyczne, ciepłe kolory i radosna muzyka stanowią niezlą zachętę do zabawy.



■ Choć nie brakuje także zimnych poziomów.

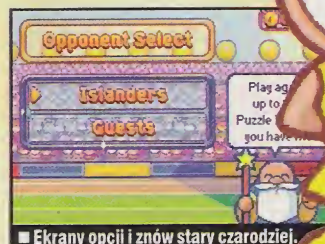
ruchów i ile czasu spędziliśmy przy danej planszy. Czasem poza ułożeniem klocków punktowane jest ułożenie ich w określoną figurę geometryczną. A to jest bardziej skomplikowane. Jeśli nie chcemy błaźnić się przed mistrzami, idziemy się podszkolić. Sami wybieramy, czego chcemy się nauczyć i ile czasu dajemy sobie

na wykonanie określonego zadania.

Denki Blocks pojawia się równocześnie na GBC i GBA. Czy warto więc kupować wersję na nowszą konsolkę? Jasne. Ma więcej opcji, w tym grę dla czworga po linku. Poza tym, jest przyjaźniejsza dla gracza - na początku wpisujemy imię i wybieramy płeć naszej postaci. Później sprawdzamy tutorial (jeśli mamy ochotę) - wszystko jest tam wyjaśnione prosto. Dodatkowo, widzimy wszystko na planszy przykładowej, nie musimy się więc zastanawiać, jak to wygląda w praktyce.

Takie gry na GBA nadają się dla wszystkich - zainteresuje się tym tatuś, młodszy brat i siostra, miłośniczka Britney. Nie trzeba bowiem opanować klawiszy, zapamiętywać kombinacji..

Liczy się tylko giętki umysł, a to można w sobie szybko odnaleźć. ■



■ Ekran opcji i znów stary czarodziej.



■ Pozornie prosta, ale szalenie wciągająca - oto kolejny klasyk w bibliotece GBA!

ocena 9/10

Świetna gra logiczna dla dzieci i dorosłych, porwie każdego i umili niejedną wieczór.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Majesco ■ Gatunek: Zręcznościowa ■ Liczba graczy: 1-2

Boxing Fever

Czasem w życiu zdarzają się takie chwile, w których trzeba kogoś „fizycznie znieważyć”...

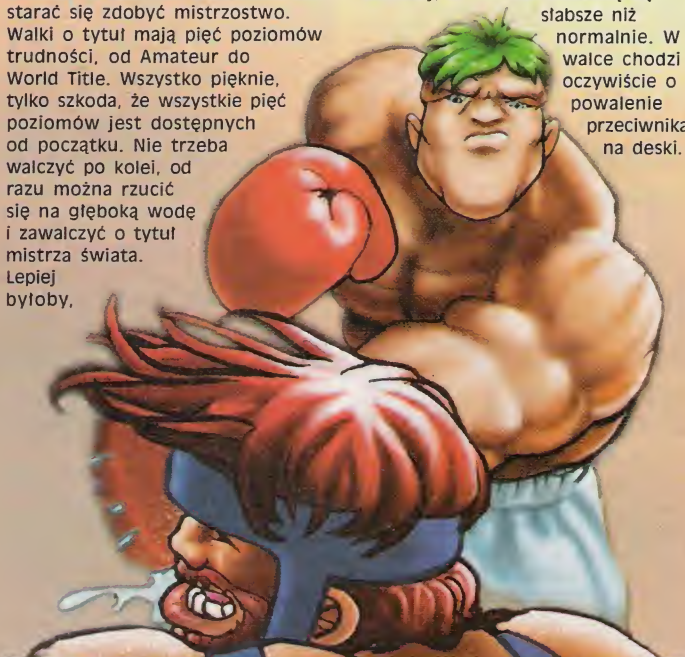
Cale szczęście gracze mają tę przewagę nad resztą, że mogą to zrobić wirtualnie, a nie bezpośrednio. Szczególnie dobrze nadają się do tego wszelkiej maści mordobicia. A już BOXING FEVER jest w tym po prostu niezastąpiony. Jak łatwo wywnioskować z tytułu gra traktuje o boksie. Nie jest to jednak trudny i zaawansowany symulator tego sportu. BF to czysta zręcznościówka w najlepszym jak na razie wydaniu. Zupelną nowością w świecie kieszonolek jest to, że walczymy z perspektywy pierwszej osoby! W grze znaleźliśmy osiem grywalnych postaci i dwóch bossów. Każda z postaci jest trochę inna. Niektóre są szybsze ale słabsze, a inne biją mocno, lecz powoli. Tak więc każdy znajdzie sobie postać odpowiednią do stylu, jaki mu pasuje. Można walczyć w jednym pojedynku lub starać się zdobyć mistrzostwo. Walki o tytuł mają pięć poziomów trudności, od Amateur do World Title. Wszystko pięknie, tylko szkoda, że wszystkie pięć poziomów jest dostępnych od początku. Nie trzeba walczyć po kolei, od razu można rzucić się na głęboką wodę i zaważać o tytuł mistrza świata. Lepiej byłoby,



■ Lalunia robi fachowe uniki.

gdyby zdobycie jednego tytułu było nagradzane możliwością walki o kolejne trofeum. BF oferuje bardzo solidne sterowanie. Wszystkie ciosy, uniki i bloki wykonuje się łatwo i szybko. To ważne, bo czasu na reakcję nie ma zbyt dużo. Ważne jest także taktyczne rozgrywanie pojedynku. Zасыpywanie ciosami broniącego się przeciwnika nie ma większego sensu: nasz zawodnik męczy się i następne ciosy zadaje coraz

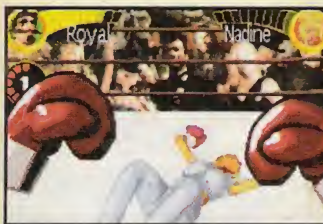
wolniej, a na dokładkę są słabsze niż normalnie. W walce chodzi oczywiście o powalenie przeciwnika na deskę.



■ Zarośnięty brutal na pewno pochodzi z Jamajki. Nie jest jednak trudnym przeciwnikiem.



■ Mickey ma typową irlandzką gębę. Jak wiadomo w Irlandii wszyscy dobrze hokują...



■ Łups! Trach! Panienska leży na deskach...



■ ...Ale wstała i sprzedała nam kontę.



■ Cios doszedł do celu. Coraz bliżej nokautu!

Wystarczy uczynić to trzy razy, a pojedynek kończy się nokautem. Jeżeli sobie nie radzisz, skorzystaj z treningu. Tam nauczysz się wszystkich ciosów.

BF to graficzny majstersztyk! Przeciwnicy są sporej wielkości, ładnie animowani, znakomicie prezentują się tła, czyli bokserskie areny. Za plecami oponentów porusza się sporo elementów otoczenia, co daje złudzenie głębi i trójwymiarowości.

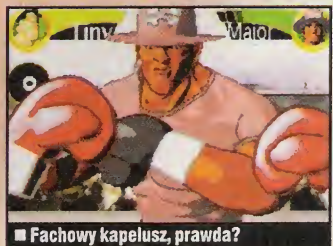
BOXING FEVER jest szybki i efektowny, a siłę ciosów można odczuć niemalże na własnej skórze - nera, nera, wątroba i twarde ładowanie twarzą na deskach! Z dźwiękiem nie jest dużo gorzej. Wszystko jest bardzo fajne, oprócz przygrzewającej muzyczki, która po jakimś czasie staje się denerwująca, ale to mało istotny feler. Podsumowanie może być tylko jedno: BOXING FEVER to najlepszy boks na przenośne konsolki! Najładniejszy, najfajniejszy i na dodatek oferuje pojedynek dla dwóch graczy. Wystarczy mieć dwa GBA i dwie gry aby móc się do woli okładać pięściami. Ty widzisz przeciwnika, przeciwnik widzi ciebie... naprawdę super! Polecamy wszystkim fanom tego męskiego sportu. ■

Mike nadchodzi!

Niedługo BOXING FEVER będzie mieć konkurencję w postaci MIKE TYSON'S BOXING firmowanego przez CodeMasters. Gra będzie jednak bardziej symulacją i zaferuje rozbudowany tryb kariery. Niestety, kamera nie będzie pokazywać widoku z oczu zawodnika, ale cały ring wraz z okładającymi się pięściami. Niedługo sprawdzimy ją w akcji...



■ Ciosy kierujemy także na korpus.



■ Fachowy kapelusz, prawda?

ocena 8/10

Boxing Fever to najlepszy boks na przenośne konsolki. Zobaczmy, czy Mike Tyson mu chociaż dorówna.

■ Wydawca: Lego ■ Gatunek: Przygodówka ■ Liczba graczy: 1

Lego Bionicle

Nowa seria gier spod znaku LEGO mile nas zaskoczyła. Nie jest to jeszcze co prawda „cud nad cudy”, ale można chwilę pograć. LEGO BIONICLE: TALES OF THE TOHUNGA jest grą przygodową, w której wcielamy się w postać samotnego herosa z tajemniczej wyspy Mata Nui (skojarzenia z Rapa Nui pewnie przypadkowe). Bohater ów wyrusza na pełną niebezpieczeństw trasę, by zdjąć ze swej wyspy klatwę ciemności. Nie wiem jak wyglądało przygotowanie gry, ale widząc efekty mogę złośliwie pogłównkować. Naćkano w LEGO BIONICLE: TALES OF THE TOHUNGA mini-gierek, dwadzieścia poziomów, a do tego mnóstwo zabawek z fabryki LEGO. Wszystko właściwie kręci się wokół klocków LEGO, bo gra ma je w gruncie rzeczy promować. Cóż - graficznie fajna, nawet momentami śliczna, gra LEGO BIONICLE: TALES OF THE TOHUNGA nie ma nam niestety nic do zaoferowania. Nuda, nuda i na koniec nuda. Fani LEGO, a zwłaszcza Masek Mocy BIONICLE będą pewnie zauroczeni - cała reszta graczy nie. Lepiej wydać pieniądze na inną grę, lub kolejną maskę Bionicle. ■



■ Grafika jest kolorowa i efektowna...



■ ...Ale tak naprawdę niewiele widać.



■ Szkoda, że gry LEGO są mało ciekawe.

ocena 5/10

Coś dla fanów Lego Bionicle i chyba tylko dla nich. Jest tyle ciekawszych gier na GBA...

■ Wydawca: THQ ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Power Rangers TIME FORCE

POWER RANGERS TIME FORCE jest grą na podstawie słynnego serialu... nie wiem dla kogo, o grupie nastolatków, którym ostro się nudzi, więc z litości jakiś szurnięty robot każe im się przebrać w błyszczące ciuszki, żeby udawali, że ratują świat. Co jakiś czas okazuje się jednak, że nastolatki nie mają wystarczająco wiele sił do walki i wzywają Megazorda, który to powstaje jako efekt połączenia statków wspomnianych nastolatków. A wtedy zaczyna się prawdziwy młyn. POWER RANGERS TIME FORCE jest chodzonką w prawo, której scenariusz polega na wyszukiwaniu coraz to nowych przeciwników i pokonywaniu ich na poczekaniu. Nudą ziele z daleka. Może nadrabia lekko grafikę, dźwięk i fakt, że niektóre walki mogą przebiegać z udziałem Megazorda. Ale poza tym... Cóż - jeśli lubicie film o Power Rangersach i prosicie mamę, by szyla wam stroje podobne do bohaterów serialu - śmiało sobie w tę grę zaszalejcie. Ale jeśli nie: czary-mary, Megazord nie przybywa i już o niej zapomnieliście. ■



■ Popatrzcie tylko jak paskudnie...



■ ...Ta gra wygląda. Zresztą tak samo...



■ ...Paskudnie wygląda serial.

ocena 4/10

Dla fanów serialu i tylko dla nich. Z nudów można usnąć - to wszystko już było tyle razy...

■ Wydawca: BAM! ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Dexter's Laboratory

Siedemdziesiąt poziomów, osiem środowisk gry, a w tym wszystkim Dee Dee, która sklonowała się w jakieś potwornej liczbie kopii i niszczy laboratorium!!! DEXTER'S LABORATORY: DEESASTER STRIKES, to najnowsza propozycja spod znaku małego genialisty. Faktycznie - trzeba przyznać, że Dexter podbija świat. Coraz więcej z nim filmów i coraz więcej gier. Ja - na przykład - wolę jego od Britney Spears. A mój współpracownik Ghoulish preferuje N'Sync. Ale nic to. Graficznie produkt prezentuje się elegancko. Trzeba przyznać, że wszystko wygląda jak żywcem wyjęte z kreskówki (w rzucie izometrycznym) i to liczy się na plus. Faktycznie - GBA potrafi. Co prawda ciągłe ganień kopii Dee Dee może być frustrujące, a w końcu nudne, lecz nie jest to chyba uczucie zbyt silne, by bardzo obniżać ocenę gry. Mówiąc innymi słowami - DEXTER'S LABORATORY: DEESASTER STRIKES, to po prostu gra zręcznościowa o bardzo prostych założeniach i niczego więcej się po niej nie spodziewajcie. ■



■ Dexter ma fajowy klimat...



■ ...I równie fajową muzykę. Ale...



■ ...W sumie gra jest taka sobie. Przeciętna.

ocena 6/10

Kreskówkowa grafika, przyjemne projekty poziomów, ale... Brakuje tego „czegoś”, co czyni gry magicznymi.

■ Wydawca: Crave ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Men In Black THE SERIES

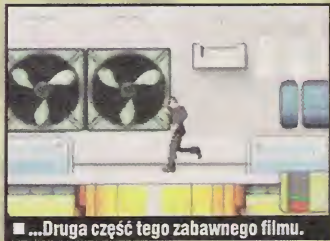
Wiadomo, że Faceci w Czerni mają kreskówkę o sobie. Ale, że mają grę? Zapomnieć o tym szybko. Cóż za monumentalny produkt! MEN IN BLACK: THE SERIES na GBA poraża swoim nowatorstwem, artyzmem i... po prostu wyprzedza epokę o stulecia! Grafika jest tak piękna, że liczba detali po prostu masakruje ekran GBA i zostają na nim jakieś pokraki. Wszystko dwuwymiarowe z maksymalną oszczędnością barw. Spójrzcie na obrazki - grafika wyprzedza resztę elementów gry o klasę! Sześć nudnych jak flaki z olejem poziomów czyni z tego platformerka niemal najszybciej ukończalną grę w historii świata. A jeszcze sterowanie! Jak ono cudownie działa! Cóż za miód! Właściwie nie da się kierować bohaterem, bo postać ociąga się z każdym ruchem! Z daleka od tej gry! Totalna porażka! Faceci w Czerni powinni zamknąć firmę David A. Palmer Productions za taki wybrzyk! Dwóch agentów, kilka broni do wyboru, ale co z tego. Grać się po prostu nie da i nawet nie próbujcie. Młodość tylko straciecie. Poproście Mikołaja o coś innego. Naprawdę. ■



■ Kiepskie i nudne projekty poziomów...



■ I pomyśleć, że właśnie kręcona jest...



■ ...Druga część tego zabawnego filmu.

ocena 2/10

Porażka na wszystkich frentach. Grafika, animacja, grywalność - do bani. Zapomnijcie o tej grze.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: TDK ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1



■ Opuchlizna po użądleniu!

Ciągle tylko ten Mario i Mario... A Wario wcale nie jest gorszy. Zaryzykujemy nawet twierdzenie, że pod wieloma względami WARIO LAND 4 wyprzedza SUPER MARIO ADVANCE o całe lata świetlne!

Gry z Wario na Pana Kolorowego zawsze różniły się od kolejnych Marianów dość znacznie - po prostu przy Mario priorytetem dla Nintendo było zawsze uzyskanie ślicznej, kolorowej, bardzo pozytywnej i w miarę prostej platformówki. Dopiero gdy flagowy

hydraulik odchodził na dalszy plan, autorzy mogli pofolgować swojej wyobraźni umieszczając w gatkach głównego bohatera właśnie Wario. Kulminacyjnym punktem przegód złośliwego wachacza na Panu Kolorowym był

WARIO LAND 3 - obłędna graficznie, długa i ciekawa przygodówka. Teraz nadeszła nowa era, a Wario atakuje ekrany GBA. Wario nie jest tak nieskazitelny i pozytywną postacią jak Mario. Nie dość, że szybko się irytuje (czemu daje upust głośno sapiąc, prychając i mrucząc), to na dodatek jest niepospolitym rabusiem. I oto Wario odnalazł tajemniczą piramidę pełną bogactw minionych dziejów, fachowo ją obrobił i już zbierał się do wyjścia, gdy nagle... łups, Trzask, wielkie drzwi zamknęły

się pozostawiając naszego bohatera w środku. Zadanie: wydostać się na zewnątrz, inaczej może być źle. Piramida podzielona jest na cztery części; w każdej z nich trzeba będzie odnaleźć nie tylko klucze otwierające drzwi, ale także i poukrywane części wielkiego klejnotu, otwierającego komnatę jednego z czterech bossów. Możliwości bohatera są spore. Nie tylko biega i skacze, ale także potrafi rozwalać ściany, wspinać się, rzucać przedmiotami... Sterowanie jest dość skomplikowane, na szczęście pierwszy poziom jest czymś na kształt przewodnika po grze. Warto przykładać się do wskazówek, aby nie zagubić się w dalszych, bardziej skomplikowanych poziomach. Grafika jest śliczna i bardzo szczegółowa. Autorzy znają możliwości GBA jak nikt inny i wykorzystali wiele sztuczek, dzięki którym na pewno nie zabraknie atrakcji. Warto zwrócić uwagę na muzykę - w części przygrywających



■ Przy pomocy tych zgniatarek Wario...



■ ...Może zostać zmniejszony!

utworów słyszymy... Wokal! Gra jest rozległa i na pewno nie ukończycie jej w dwa wieczory. Przy tym momentami bywa trudna, ale nie w sposób frustrujący - na ogół można się domyśleć co w danym momencie trzeba zrobić. Jeśli gdzieś Wario dostanie wielkim kowadłem w łeb i zostanie efektywnie ściśnięty, to możecie być pewni, że gdzieś niedaleko znajduje się ciasna jama, do której nasz bohater w naturalnej postaci by się nie wcisnął. Gdy użądli go pszczoła - spuchnie niczym balon i będzie mógł dostać się wysoko. Właśnie na tym polega zabawa - wykorzystując dziwaczne mutacje Waria trzeba po prostu odnaleźć drogę w tym labiryncie. Co więcej? Ponad 20 poziomów w czterech światach, trzy proste mini-gierki zręcznościowe, dodatkowa opcja służąca do odsłuchiwania melodijek zebranych w grze i mnóstwo, naprawdę mnóstwo miodu czynią WARIO LAND 4 propozycją nie do odrzucenia. Wspaniała gra! ■



■ Dziwne mechanizmy i przekładnie...



■ ...Oraz sporo elementów zręcznościowych!



■ Lawa, wszędzie lawa! Na szczęście jak na otyłego pacjenta Wario skacze dość wysoko.

ocena 9/10

Totalny odjazd dla miłośników „inteligentnych” platformówek. Zręcznościówka z kombinowaniem!

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Universal Studios ■ Gatunek: Przygodowa ■ Liczba graczy: 1

Próżno szukać wzorców dla wielkich przyjaciół w dzisiejszych czasach. Trzeba sięgać do gier - tam ich zawsze pełno.

Na grę SPYRO THE DRAGON: SEASON OF ICE czekaliśmy od dawna. Wreszcie jest. Spyro zażywał właśnie odpoczynku w pięknych ośrodkach wczasowych dla smoków na Smoczym Wybrzeżu, gdy nagle doleciał doń dziwny balon. Był to balon informacyjny. Zły czarodziej Rhynoc porwał przyjaciół Spyro i wszystkich ich uwięził w bryłach lodu. Cóż to oznacza? Koniec odpoczynku - czas ruszać na pomoc. Gra zręcznościowa SPYRO THE DRAGON: SEASON OF ICE ma dziwną perspektywę. Widać wszystko izometrycznie, a całe tło udaje trójwymiarowe, perspektywicznie rzucane bryły. Z początku będziemy się przez to mylić gdzie i jak możemy sobie skoczyć. Problemy pojawiają się zwłaszcza w momentach, w których stoimy na skalnych stopniach i platformach, które będąc w 3D nie pozostawiałyby wątpliwości. Tak więc dopiero z czasem przyjdzie wprawa w wybieraniu sobie rodzaju trasy. Graficznie SPYRO THE DRAGON: SEASON OF ICE jest grą niemal doskonałą. Obiekty udają tylko dwuwymiarowe i przez to można było docisnąć tekstury na maksa. Najdrobniejsze przedmioty, ale także drzewa, krzaczki, roślinki, domki - wszystko wygląda jak

w najnowszych strategiach na komputery. Pamiętajmy, że efekt taki udało się uzyskać przez odciążenie kieszonolki z obliczania całych brył. Aż żal, że ekranik GBA nie jest większy. Niestety - przez owe oszustwa graficzne i izometrię pola widzenia, sterowanie smoczkiem jest najbardziej frustrującym elementem gry. Mini gierki, które możemy odkrywać są momentami nie do wykonania. Niemożliwością jest szybko ustawić Spyro zwróconego idealnie w kierunku prawej planszy, bo nie



BIANCA: The portal is broken Spyro. You'll need to rescue more

■ Aby przejść do kolejnego świata Spyro musi uratować wiele smoków.

Spyro - Season Of Ice



■ Nieprzyjaciele to po prostu nieprzyjaciele nastawieni mieszkańcy innych światów.



■ Wszystkie poziomy są bardzo szczegółowe.

może nie tylko biegać, ale nawet latać i ziać ogniem. Na niektórych poziomach w SPYRO THE DRAGON: SEASON OF ICE, obserwujemy smoczka, wpatrując mu się w tyłeczek (czyli od tyłu) i celujemy, niczym latającą torpedą. Chcieliśmy postawić tej grze dychę. Niestety - przejechała się na izometrii. No bo powiedzcie sami - wchodzicie na schody i nie widać momentami, w którą stronę się wznoszą. Nawet mini gry, nawet tyłeczek gadziny... Kiedy granie staje się denerwujące, to już nie jest przyjemność. Polecamy miłośnikom gier pięknych o mocnych nerwach, albo tatusiom, którzy lubią pomagać dzieciom w przechodzeniu gier. ■

pokrywa się ona z prawą krawędzią ekranu GBA i trzeba manipulować przyciskami kierunków przez parę minut. Koszmar! Zwłaszcza w miejscach wąskich, czy kątach plansz, skąd chcemy zabrać jakieś przedmioty. Dwadzieścia poziomów gry nie ratuje jej wysokiej oceny. Nie robi tego także fakt, że Spyro



■ Kolory aż wylewają się z ekraniku GameBoya. To jedna z najładniejszych pozycji na GBA!

ocena 8/10

Znakomita, choć momentami trudna i irytująca gra na długie zimowe wieczory. Kapitałna grafika!

■ Lodowa kraina będzie jedną z wielu, które odwiedzi Spyro podczas swej misji.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: BAM! ■ Gatunek: Doomopodobna ■ Liczba graczy: 1-4

Ecks vs Sewer

*Co to za dziwny tytuł? Co to za dziwna gra?
Czy ona ma zagrozić pozycji DOOMa? Takie... coś?*



■ Tak wygląda tryb snajperski.

No właśnie. Problemem tej gry jest fakt, że tak naprawdę jej scenariusz oparto na filmie pod tym samym tytułem. Co gorsza - premiera filmu w USA będzie miała miejsce w sierpniu 2002 roku. Scenariusz w skrócie. Agent FBI Jonathan Ecks zostaje wysłany, by uściszyć agentkę Sever, która zniknęła kilka lat wcześniej w „dziwnych okolicznościach”, a teraz powraca i szaleje. Potem okazuje się, że oboje agencji, którzy polowali na siebie bez umiaru, nagle stają się przyjaciółmi, gdyż... Orientują się o co w tym wszystkim chodzi (zazdroszczę im). Rząd wpłatał ich w jakiś kosztmar i postanawiają wspólnymi siłami się zemścić. Gra ECKS VS SEVER daje możliwość wcielenia się w wybraną przez siebie postać. Można grać jako Ecks i jako Sever. Całość scenariusza zawiera dwadzieścia cztery misje dla pojedynczego gracza, w których będziemy mieli okazję odnaleźć i użyć ponad dziesięć rodzajów broni - od karabinów maszynowych, po granaty. Mamy oto grę, która jest strzelanką z perspektywy pierwszej osoby, dwie



■ Gogle włączające tryb podczerwieni.



■ Sporo przeciwników do wykończenia. Na szczęście w naszych rękach jest UZI...

postacie do wyboru, trzy tryby multiplayer (assassination, bomb kit oraz deathmatch) i... Pewnie wszyscy czekają, aż zaczniemy porównywać grę do DOOM. No dobrze. ECKS VS SEVER jest grą znacznie jaśniejszą od DOOMa. Widać, dokładnie do kogo strzelamy, co się dzieje i gdzie jesteśmy. Jest zdecydowanie więcej rodzajów przeciwników i są sprytniejsi, niż w DOOM. Co więcej - misje są znacznie ciekawsze! Nie wystarczy szybko zabijać wrogów, czasem trzeba się ukrywać, uciekać na czas... Nowością jest miernik



■ Pistolet to podstawowa broń.

energii przeciwnika, który pojawia się, jak tylko zaczniemy walkę. Warto dodać snajperską opcję strzelania, czy możliwość założenia gogli z noktowizorem. Najbardziej jednak przemówił mi do wyobraźni jeden z trybów multiplayer - assassinaton. Jeden z graczy wciela się w postać tytułowego agenta (Ecksa lub Sever), a reszta w postaci agentów federalnych. Teraz pojedynczy gracz „tytułowy” musi zabić jakiegось politycznego oficjela, zaś reszta graczy (FBI) - musi tegoż bronić. Wspaniała sprawa. ECKS VS SEVER ma podobne rozwiązania graficzne jak DOOM.



■ Widok po rzeźni w korytarzu.

Cieńsko wybrać zwycięzcę. Jednak ze względu na przeciwników, ciekawe, nowatorskie tryby multiplayer oraz inteligencję przeciwników, chyba wybrałbym ten właśnie tytuł. Znakomicie udało się autorom oddać klimat realistycznych pojedynków na broń palną. To pierwszy tego typu shooter na GBA i trudne wyzwanie zarazem. Stąd też nasza ocena - niby także siódemka, ale znacznie mocniejsza, niż w przypadku DOOM. Bo to chyba lepsza nieco gra. ■

Nadciąga film!

ECKS VS SEVER, to także film, który ukaże się w USA w sierpniu 2002 roku. Scenariusz filmu będzie identyczny, jak w przypadku gry. W rolę agenta Ecksa wcielił się Antonio Banderas, a w rolę Sever, moja ulubiona skośnooka aktorka Lucy Liu (m.in. Ally McBeal, Aniołki Charliego). Zagadką pozostaje dlaczego gra wychodzi o tyle wcześniej od filmu? Przecież zdradziła nam część scenariusza... No cóż - udawajcie, że nie rozumiecie o co chodzi.



■ Na dalszych poziomach przeciwnicy zastawiają się tarczami - trzeba strzelać w głowę!



■ Trzeba było nie stawiać oporu...



■ Cóż, bywa i tak. Na szczęście nie zawsze.

ocena 7/10

Fajne gadżety, ciekawe poziomy i misje - Momentami przebija nawet DOOMa. Warto zagrać!

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Game Arts ■ Gatunek: RPG ■ Liczba graczy: 1

Lufia - The Legend Returns

Pół strony to zbyt mało na grę, która zabierze Wam trzydzieści godzin życia. Tak. Nie ma sensu pisać. Fajna gra. Kupujcie. Idę do domu.

Wróciłem. Ruszyło mnie sumienie. Wyjmujecie kasę na GB Magazyn, a ja tu z fochami. No dobra. LUFIA:

THE LEGEND RETURNS to wielki powrót bohaterów ze SNESA, ale w zupełnie nowym wydaniu. Nowe postacie, nowe moce, nowy

scenariusz. Jaki scenariusz? Nie powiem - mistyczny, zaskakujący, wciągający. Postacie? Ponad dwanaście grywalnych postaci, z którymi możemy przeżyć wspaniałą przygodę. Każda inna! Nie wiem, doprawdy nie wiem od czego zacząć pisać. W grze jest mnóstwo wszystkiego! Setki czarów, dziesiątki potworów, setki lokacji - samych Mistycznych Jaskiń jest ponad dwieście poziomów! Graficznie - obłęd! Nie pamiętam takiej pięknej gry na GBC!... O! Pamiętam! MAGI-NATION była taka! Ech! Uwielbiam takie gry - tajemnicze spokania, wielkie budowle, zaklęcia, strategia walki. A do tego każde miejsce ma swoją historię, każda postać powie Ci coś ciekawego. Skoro już wspomnieliśmy o walce, to trzeba przypomnieć, że GBC nie może nam zaofiarować żadnych cudów. Walka na modłę Pokemonową - ekran z wyborem ataku i prosta animacja. Ale, ale! Możliwości jest znacznie więcej, niż w poke-serii!

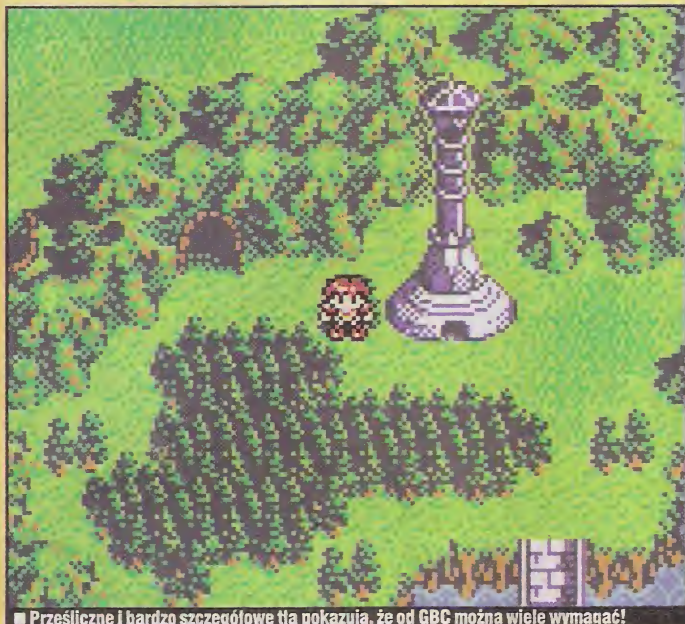


■ Bohaterowie w tajemniczej alkwie.



■ W walce bierze udział cała drużyna!

I to właśnie, oraz długość, powaga scenariusza, czyni z LUFIA: THE LEGEND RETURNS grę raczej dla starszych graczy. Ponadto uważam, że mogą w nią zagrać posiadacze GBA - nie zawiedziecie się na grafice. ■



■ Prześliczne i bardzo szczegółowe tła pokazują, że od GBC można wiele wymagać!

ocena 8/10

Kolejna wspaniała, śliczna i bardzo długa gra RPG na GameBoya. Naprawdę warto ją kupić.

■ Wydawca: Crave ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Portal Runner

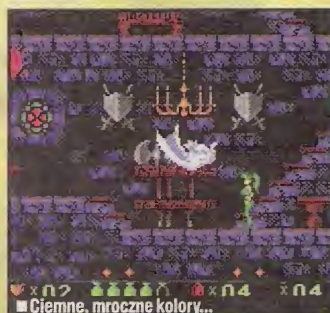
Milo patrzeć, jak panowie z 3DO dwoją się i troją, żeby zrobić ładną i ciekawą grę na duże konsole, a nic im nie wychodzi, gdy tymczasem na kieszonolki, a zwłaszcza GBA produkują niemal same hity. Nie wszystko im wychodzi, ale są coraz lepsi.

PORTAL RUNNER na taki właśnie hit się zapowiadał. Vikki, córka generała zielonych żołnierzyków ma być nową bohaterką 3DO na miarę Lary Croft.

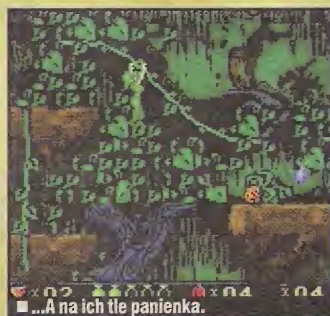
Niestety. Nowa gra z jej udziałem lekko pachnie wtórnością. PORTAL RUNNER - bo taki ma tytuł ten produkt, chciał zyskać serca graczy wykorzystując skape stroje Vikki oraz to, że dziewczyna za podopiecznego wybrała sobie lwa. Miła to parka.

Niestety - nie uratuje PORTAL RUNNER nawet liczba czterdziestu trzech poziomów, siedmiu światów i mnóstwa ukrytych miejsc. Jeśli nie widać celu zabawy, nawet gra ładna graficznie może stracić na ocenie. PORTAL RUNNER mógł spokojnie uzyskać u nas ocenę siedem.

A tak - niestety - spada na pięć. Choć w takim towarzystwie, to



■ Ciemne, mroczne kolory...



■ ...A na ich tle panienka.

może i jakaś chluba. ■

ocena 5/10

Standardowa platformówka, niczym nie wybijają spośród innych podobnych gier. Naprawdę.

■ Wydawca: Lego ■ Gatunek: Przygodówka ■ Liczba graczy: 1

Lego Island 2

LEGO ISLAND 2: THE BRICKSTER'S REVENGE - tu nawet nie pokuszę się o słowa współczucia. Gra jest po prostu słaba, jak tylko może. Fakt - GameBoy Advance ma swoje ograniczenia, których się nie przeskoczy, ale - doprawdy - przecież można wcisnąć w grę jakiś ciekawy scenariusz! Tymczasem firma klockowa spod znaku wielkiego „L” ma taki oto parchaty plan, że zasypie nas swoimi klockami i czy tego chcemy, czy nie będziemy musieli w końcu nimi oddychać. LEGO ISLAND 2: THE BRICKSTER'S REVENGE, to właściwie nudna gra o traktująca o zbieraniu kart kolekcjonerskich LEGO i graniu nimi z kolegami. Możemy sobie te karty wymieniać ze znajomymi, a biorąc pod uwagę fakt, że w grze kart jest doprawdy dziesiątki - zbiera się na płacz.

LEGO zaczyna łapać się każdej brzytwy, która potencjalnie może dać kasę, bezsensownie kopiując pomysły innych firm. Wstyd, a tym bardziej, że rozumiemy kopie w stylu DRAGON WARRIOR - ciekawe i nowatorskie, natomiast LEGO ISLAND 2: THE BRICKSTER'S



■ Legoludek na deskorolce.



■ A tak wyglądają karty kolekcjonerskie.

REVENGE, to kalka na kalce. ■

ocena 4/10

Mieszanka wszystkich możliwych stylów wrzucona do wielkiego kotła bez ładu i składu. Odradzamy.

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Capcom ■ Gatunek: przygodowa ■ Liczba graczy: 1

Czyżby ALONE IN THE DARK pokazała, że da się zrobić na GBC survival horror? Być może. Oto recenzja drugiej tego typu gry na GBC.

RESIDENT EVIL GAIDEN to wielkie wejście serii RESIDENT EVIL na

kieszonolki. A skoro mówimy o zombiakach i obrzydliwie na maksa. To właśnie RESIDENT EVIL przełamuje zawsze bariery możliwości konsol (kto widział obrazki z RE na Gamecube, ten wie o czym mowa). Ale to także RE słynie z pokręconych scenariuszy, które niezmiennie kręca się wokół historii o ożywieniach. Omówmy pobieżnie fabułę: Barry Burton znów spotyka na swej drodze zombiaki. Znając już podobne historie, domyśla się, że chodzi - jak zwykle - o B.O.W., czyli Bio Organic Weapon. Po tą nie za mądrą nazwą kryje się broń, która czyni z ludzi istoty głupie jak kilo gwoździ bez łebków i żadne krwi, oraz

Resident Evil Gaiden



■ Łazimy sobie po statku wycieczkowym.

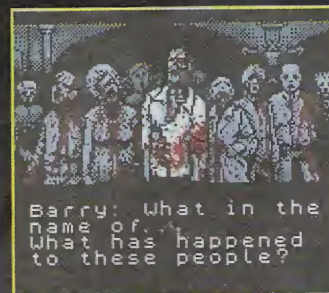
ludzkiego mięsa. Barry wyrusza na poszukiwania źródła wszelkich nieszczęść, by zwiedzić na swej drodze ponad setkę różnych pomieszczeń rozlokowanych w jedenastu środowiskach, np. łodzi podwodnej, magazynów, itp. Czuć rozmach całej imprezy. Jeśli chodzi o odczucia po grze... Po pierwsze klimat. Naprawdę cięża na sercu beznadziejna, mozołna robota przy uciekaniu przed zombiakami. Pomyślicie wszak sami - skoro wszędzie tego pełno, jak musi być to frustrujące. No nic. Graficznie jest to produkt dość złożony - a jeśli chodzi o GBC, to już w ogóle. Przede wszystkim widać postać z dziwnej perspektywy - ni to izometrycznie, ni to z boku. Jeśli graliście w PERFECT DARK, to wiecie o czym mówię. Jednocześnie od czasu do czasu pojawia się opcja walki z perspektywy pierwszej osoby. Na ekranie pojawia się wtedy wielka postać zombiaka, zaś pod



■ Tak wygląda ekran walki, na którym naparzamy do zombiaków nożem lub z broni palnej.



■ Warto przeszukiwać zdechłe zombiaki.



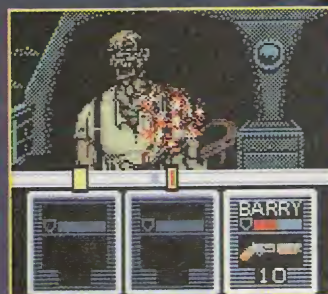
■ Zaiste, co stało się z tymi ludźmi?



■ A skąd wzięły się te dziury w podłodze?



■ Na tym ekranie wybieramy przedmioty.



■ Strzelba okaże się bardzo pomocna.



■ Mapa przyda się podczas podróży.

nim przesuwający się horyzontalnie, na tle miernika, punkt. Kiedy punkt jest środkiem miernika należy nacisnąć przycisk. Im bliżej traficie środka, tym lepiej dla nas, a gorzej dla zombiaka. Zwraca uwagę także oprawa graficzna. W pomieszczeniach naprawdę wiele się dzieje. Odwiedzimy maszynownię, salony myśliwskie, klatki schodowe - trzeba przyznać, że to wszystko wygląda nawet lepiej, niż w ALONE IN THE DARK, gdzie momentami nie wiadomo było gdzie można wejść, a gdzie nie. Na koniec wspomnę jeszcze o możliwości skradania się za zombiakami. To wielka przyjemność móc wreszcie poczuć się na kieszonolce - namiastka MGS? Możliwe, ale to oznacza, że autorzy gier na kieszonolki radzą sobie z coraz ciekawszymi bajerami. Reasumując: RESIDENT EVIL GAIDEN jest grą rzetelnie wykonaną, ciekawą, choć nie za długą. Za to obniżamy ocenę na ośmiemkę. Dla miłośników horrorów - najlepszy prezent. ■

Miało być inaczej!



RESIDENT EVIL swego czasu miał się ukazać na GameBoya COLOR. Zmieniały się firmy koderskie, dystrybutorzy... Pojawiły się nawet pierwsze obrazki z gry, które - trzeba przyznać - nie wyglądały wcale źle. I któregoś dnia jakby spadła bomba. Zapowiedzi ucichły, ktoś jeszcze spróbował przebaknąć, że gra pojawi się z opóźnieniem. A na koniec pojawiło się oficjalne oświadczenie, że nikt już nie tknie projektu RESIDENT EVIL na GBC. A tu niespodzianka.

ocena 8/10

Prawdziwy horror na GameBoya! Są zombiaki, chore eksperymenty, walka i straszny klimat. Fajowa gra!

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: THQ ■ Gatunek: Bijatyka ■ Liczba graczy: 1

WWF Betrayal

Lubimy wrestling, nawet bardzo. Ale WWF BETRAYAL z wrestlingiem ma tylko kilka wspólnych cech. Oczywiście nazwę, postacie występujące w grze i środowisko, czyli zaplecze hali w której odbywa

się gala wrestlingu. Reszta jest taka sama jak w standardowej, chodzonej nawalance. Choćby takiej jak opisywany miesiąc temu FINAL FIGHT na GameBoya Advance.

W grze znajdziemy cztery grywalne postacie, gwiazdy wrestlingu: The Rock, Stone Cold Steve Austin, Undertaker i Triple H. Zabawa zaczyna się tak: szef federacji wrestlingu WWF - Vince'a McMahon, informuje Twojego wybrańca, że jego córka Stephanie została porwana. Prosi o jej odszukanie i odbicie z rąk porwawcy. W zamian za przysługę oferuje możliwość walki o pas mistrzowski... Zaczyna się nawalanka - idziemy i pierzemy wszystkich, którzy



nawina się pod rękę i nogę. Czasami znajdziemy jakiś przedmiot i będziemy mogli go użyć do pozbycia się kolejnych natrętów. I to by było na tyle. Ciosów jest za mało (dostownie można je policzyć na palcach jednej ręki), ale grafika i



animacja jest nienajgorsza. Postacie są spore, a tła dość szczegółowe. Dźwięk również jest udany - do zabawy zachęca miła muzyczka. WWF BETRAYAL mógł być lepszy, gdyby miał więcej ciosów i jeszcze kilku wrestlerów. A tak wyszła przeciętna nawalanka. ■

ocena 5/10

Można sprawdzić, ale nie spodziewajcie się rewelacji. Jest sporo ciekawszych pozycji na Pana Kolorowego.

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Titus ■ Gatunek: Przygodowa ■ Liczba graczy: 1

Hercules - The Legendary Journeys

Wreszcie witamy grę HERCULES na GameBoya COLOR. Jak pewnie pamiętacie całkiem niedawno mieliśmy okazję powitać XENĘ - bliźniaczą grę HERCULESA. Wiadomo

było od dawna, że gry pojadą na tym samym silniku i właściwie będą się różnić tylko postaciami bohaterów. Teraz, kiedy mam przed sobą drugą grę z serii, świadom faktu, że mając dane z XENY

mógłbym je teraz wymienić w kieszonсолce... Jakoś nie mam ochoty grać. HERCULES - mimo, że lekko ładniejszy od XENY jest wciąż grą nudną. W momencie, gdy mamy na wokandzie ZELDA: THE ORACLE OF AGES - właściwie żaden zręcznościowy RPG nie ma większych szans. Niestety. Tymczasem HERCULES próbuje: sześć wielkich misji, kilka widoków kamery (między innymi z góry, z boku, izometrycznie), dzikie harce z jeszcze dzikszymi zwierzętami, spotkanie z Aresem... Cóż jednak z tego, skoro Hercules wygląda jak trolek, któremu



ktoś nadepnął na fryzurę. Szkoda Waszego czasu. ■



ocena 5/10

Coś dla miłośników serialu z umiśnionym Kevinem Sorbo w roli głównej. I tylko dla nich.

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Ubi Soft ■ Gatunek: Decyzyjna ■ Liczba graczy: 1

Player Manager 2001

Oto wspaniała gierka dla tych fanów CHAMPIONSHIP MANAGERA, którzy nawet w autobusie czy tramwaju chcą kierować klubem piłkarskim. Wprawdzie PM2001 na GBC nie jest

może zbyt wielkim, rozbudowanym czy realistycznym managerem piłki nożnej, ale jak na potrzeby kieszonсолki w zupełności wystarczy. Jedynym poważnym rozczarowaniem, jakie mnie

spotkało przy graniu w PM2001 jest to, że w grze nie występują prawdziwe nazwiska zawodników. Wszystkie są wymyślone. Reszta jest już naprawdę w porządku. Na początku trzeba sobie wybrać jedną z lig: angielską, włoską, hiszpańską, niemiecką lub francuską. Potem wybieramy klub jaki chcemy prowadzić i przystępujemy do pracy. Grafika jest w miarę przejrzysta ale po dłuższym graniu oczy trochę boją bo ekranik GBC jest mały, a co za tym idzie literki też nie są zbyt wielkie. W PM2001 ze swoim klubem można



robić prawie wszystko - kupować i sprzedawać zawodników, opiekować się finansami, ustalać skład i taktykę na mecze, trenować graczy i wygrywać lub przegrywać mecze. Czysta, menadżerska zabawa. ■



ocena 7/10

Gdyby nie brak prawdziwych nazwisk byłoby cudownie. Ale i tak jest niezłe. Warto wypróbować.

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Electronic Arts ■ Gatunek: Przygodowa ■ Liczba graczy: 1

007 The World Is Not Enough

„Świat to za mało” - 19 film z serii przygód najsłynniejszego szpiega na świecie zawitał już na większość konsol. GBC też ma swojego Bonda.

TWINE to przygodówka, skradanka i strzelanka w jednym. Gra dość wiernie trzyma się fabuły filmu i prowadzi gracza przez kolejne misje polegające na znalezieniu klucza do zamkniętych drzwi, pozostaniu niezauważonym i zlikwidowaniu tych, którzy nastają na życie agenta 007. Celem nadrzędnym zaś jest (jakżeby inaczej) uratowanie świata przed zakusami szaleńca, niejakiego Renarda. Gra jest

podzielona na misje. Przed każdą z nich otrzymujemy instrukcje od M (to szefowa) i kilka gadżetów (lub nie) od Q (starszy pan, który wymyśla te wszystkie fajowe



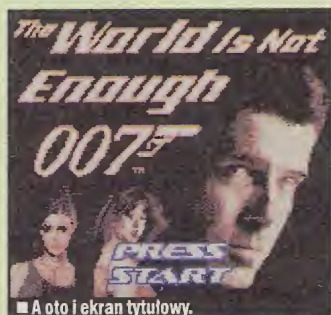
■ Cenne wskazówki M przed misją.



■ James Bond w banku w Bilbao.

zabawki). Dalej jest tak: chodzimy po różnych pomieszczeniach i lokacjach, zbieramy przedmioty i szukamy czegoś, co popchnęło by akcję do przodu. Często walczymy o życie wymieniając strzały z nieprzyjaciółmi. Spotkamy też piękne kobiety, których pełno jest w filmach z 007. TWINE wygląda bardzo ładnie, komnaty są fajne, kolorowe i przyjemne dla oka. Animacja postaci naprawdę niezła, a twarze bohaterów, które ukazują się podczas rozmów są łatwo

rozpoznawalne - James to Bond już na pierwszy rzut oka. Byłoby już naprawdę wspaniale gdyby w TWINE lepiej sterowało się postacią. Nie chodzi nawet o to, że idzie to ciężko. Po prostu występują problemy z wykrywaniem kolizji z elementami otoczenia. Dziwny Bond, James Bond czasami gdzieś utknie, a przeciwnicy ładują w niego kolejne porcje ołowiu. Ale da się z tym żyć, a jeżeli tak, to wychodzi nam jasno, że jest to jedna z najlepszych gier tego typu na GBC. ■



■ A oto i ekran tytułowy.



■ Strażnicy mają niecień zamyśli...

ocena 8/10

Dobra gra szpiegowska, ale my wolimy METAL GEAR SOLID. Warto spróbować - a nóż się spodoba?

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Red Storm ■ Gatunek: Przygodowa ■ Liczba graczy: 1

The Roswell Conspiracies ALIENS, MYTHS & LEGENDS

Oto gra, której odało się zarzeczyc popularnemu pogładowi, że produkty na podstawie filmów nie są najlepszej jakości.

ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS & LEGENDS, to gra na podstawie amerykańskiej kreskówki o towarzystwie, które orientuje się, że ludzie są na Ziemi terroryzowani przez obcych i nawet tego nie wiedzą. Gra rozwinęła szerzej ów motyw, wprowadzając dodatkowo wilkołaki, wampiry i inne stworzenia nieziemskiego pochodzenia. Całość scenariusza krążyć zatem będzie wokół poszukiwania istot nadludzkich, które próbują się kamuflować jako ludzie i z za węgla szkodzić nam ile



■ Misja jeżdżona - fajny jeep!

wlezie. Pod względem grafiki zaliczyć można ROSWELL CONSPIRACIES do grona średniaków. Właściwie widać pole akcji, niezbędne szczegóły nie nikną w chmurze pikseli, ale jednocześnie bez szaleństw - stonowane barwy wciąż przypominają nam, że gramy w horror czy też thriller. W grze czeka na nas około dziesięciu poziomów, w których wyciągniemy z tłumu popełniające nieopatrne błędy osobniki nie należące do naszego gatunku. Będziemy także będziemy mieli okazję zabawić się w piratów drogowych podczas siedmiu misji



■ Pojedynek z tajemniczym ufokiem.



■ Jak przystało na horror bywa mrocznie i strasznie. Gra ma ciekawy klimat.

dla kierowców. Generalnie rzecz biorąc gra ma dobry klimat i

wciągającą fabułę, stąd też należy się jej siódemka. ■

ocena 7/10

Całkiem fajne. Z przyjemnością jednak zobaczylibyśmy ROSWELL na GBA, gdzie nie trzeba przymykać oczu na grafikę.

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Enix ■ Gatunek: przygodowa / RPG ■ Liczba graczy: 1

Dragon Warrior Monsters 2

COBI'S JOURNEY & TARA'S ADVENTURE

A dziś proponujemy Wam dublecik. Wyjątkowo dwie gry na GameBoya Color, które - choć ładne i ciekawe - nie zasługują na osobne recenzje. Dlaczego? Przeczytajcie recenzję!

DRAGON WARRIOR MONSTERS 2: COBI'S JOURNEY i DRAGON WARRIOR MONSTERS 2: TARA'S ADVENTURE, to przede wszystkim gry bardzo do siebie podobne. Choć miały odróżniać je nie tylko postacie głównych bohaterów, ale i scenariusz, lokacje, czy nawet potworki - nie do końca się to udało. Dla wszystkich miłośników gry POKEMON i MONSTER RANCHER, którzy nie posiadają jeszcze GameBoya Advance, DRAGON WARRIOR MONSTERS 2: COBI'S JOURNEY i DRAGON WARRIOR MONSTERS 2: TARA'S ADVENTURE, to dwie gry, o których powinni pomyśleć w najbliższym czasie. Tak jak w przypadku POKEMONA przemierzamy bezkresy świata, obserwując swoje poczynania w



■ Drużyna trafiła do tajemniczej alkowy.

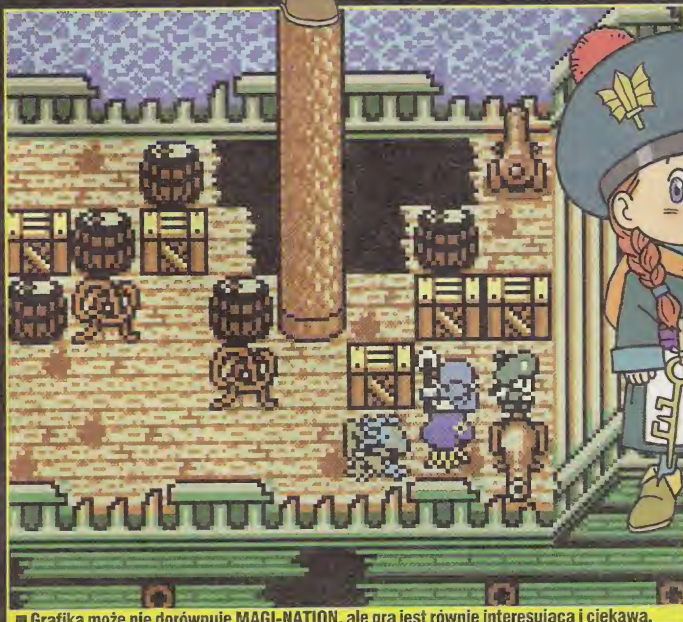
charakterystycznym, pseudoizometrycznym rzucie - domki widzimy pod kątem z góry, a postacie zupełnie z boku. Autorzy maksymalnie wykorzystali niewielkie możliwości graficzne GBC. Niestety - efekt tego taki, że choć lokacje są barwne i różnorodne, przypłacamy to wielką umownością i powtarzalnością elementów graficznych. To znaczy, że jeśli na początku gry zobaczymy drzewko przominające do złudzenia palmę, to już do końca gry oglądać będziemy tę samą palmę, tylko powtórzoną w różnych miejscach. Mało tego - jeśli autorzy założyli sobie gdzieś zagajnik, to uświadczymy w tym miejscu kilkanaście palemek

Enix	Jon.W	Ma
H 71	H 45	H 50
M 43	M 26	M 61
Lv: 14	Lv: 13	Lv: 1



FIGHT ITEM
PLAN FLEE

■ Ekran walki. Całkiem klasyczny.



■ Grafika może nie dorównuje MAGI-NATION, ale gra jest równie interesująca i ciekawa.



■ Z pomostu odpływają statki, dzięki którym można dostać się na odległe wyspy.

postawionych obok siebie jak znaczki na liście. Cóż, grafika po prostu inna nie będzie i tyle. Ale za to scenariusz... Scenariusz, to zupełnie inna historia. Całość - jak to zwykle bywa - polega na ratowaniu świata. Cel ów jednak ginie gdzieś w starciu z możliwością hodowania potworków. Tak, tak! W DRAGON WARRIOR MONSTERS 2: COBI'S JOURNEY i DRAGON WARRIOR MONSTERS 2: TARA'S ADVENTURE jest po trzysta potworków do wyhodowania. I to jeszcze nie wszystko, bo te potworki biorą się nie ze znalezisk (jak w starych POKEMONach), ale z krzyżówek. Wyszukujesz „tatę” i „mamę” i donosisz je w odpowiednie miejsce w grze, gdzie przyszli rodzice... (tu wstawicie fragment o pszczołkach i motylkach), a potem mamy swojego nowego pupila. Muszę przyznać, że zabawa świetna, tym bardziej, że podwójna. Obie gry są właściwie swoim uzupełnieniem i nawet można między nimi przenosić zwierzątka - potrzebny kabelek link, do połączenia konsol. Cóż - tylko ZELDA może konkurować z takimi produkcjami jak DRAGON WARRIOR MONSTERS 2: COBI'S JOURNEY i DRAGON WARRIOR MONSTERS 2: TARA'S ADVENTURE - gry długie, ciekawe i wciągające. Dla posiadaczy GBC, którzy nie lubią ZELDY - idealne rozwiązanie. ■

A część pierwsza?



Pierwsza gra z cyklu DWM ukazała się w styczniu 2000 roku i określono ją mianem „pierwszego uczciwego rozwinięcia pomysłu POKEMONa”, oznaczało to, że DWM, to pierwsza gra o potworkach i ich hodowli do walki, która nie kopiuje pomysłów na bezczelnego. To naprawdę dobrze pomyślane gry. To tak, jakby ktoś powiedział: „Pokemon? Tak - to doskonały pomysł! Ale ja bym to zrobił inaczej...” i zrobił gry z serii DWM.



■ Fajowe lokacje. Naprawdę fajowe.

ocena 9/10

Chcesz kolekcjonować potworki, a masz już dosyć Pokemonów? Nic lepszego niż to nie znajdziesz.

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Nintendo ■ Gatunek: RPG ■ Liczba graczy: 1

The Legend of Zelda

ORACLE OF AGES

Oto przed Wami dwie najnowsze Zeldy. Link nie zawodzi, wciąż trzymając klasę. No i powraca Pocketienne, która napisała tę recenzję dla nas.

Informacji sporo, miejsca mało, więc tym razem w żołnierskim skrócie. O co chodzi? Ładujesz w nowym świecie, w którego uratowaniu masz pomóc. Twój wróg to Veran, księżniczka ciemności, która oczywiście chce sprowadzić mrok na tę uroczą krainę. Na początku nieświadomie pomagasz jej dostać się do Nayru - księżniczki czasu, a wtedy zła kobieta opanowuje jej ciało i ucieka w przeszłość. Przyjaciel Nayru - Ralph rusza na pomoc, a Ty za nim. Od tej pory Twoje losy splatają się ich losami na dobre i albo spotkasz Ralpa, narażając się na jego przydługie monologi, albo walczysz z Veran. Kiedy już uda ci się uratować Nayru, zła baba znajdzie sobie kolejną ofiarę - królową Ambi (prapra...prababcia Ralpa). Jest ona w trakcie budowania wielkiej wieży. Niestety, kiedy ukończysz jej budowę, zapanują ciemności. Bardzo podoba mi się, że inni

Są dwie Zeldy!



ZELDA: ORACLE OF AGES jest siostrzaną grą w stosunku do drugiego tytułu ZELDA: ORACLE OF SEASONS. Recenzję drugiej gry znajdziecie w kolejnym numerze GameBoy Magazynu. Dziś powiemy Wam tyle tylko, że, by odkryć naprawdę wszystkie sekrety potrzebne są obie gry i to obie ukończone! Dane zachowane z pierwszej z nich posłużą do drugiej i na odwrót. Autorzy gier nie mają litości dla naszych kieszeni - wcześniej przecież to samo proponowały Pokemony i Dragon Warriors!

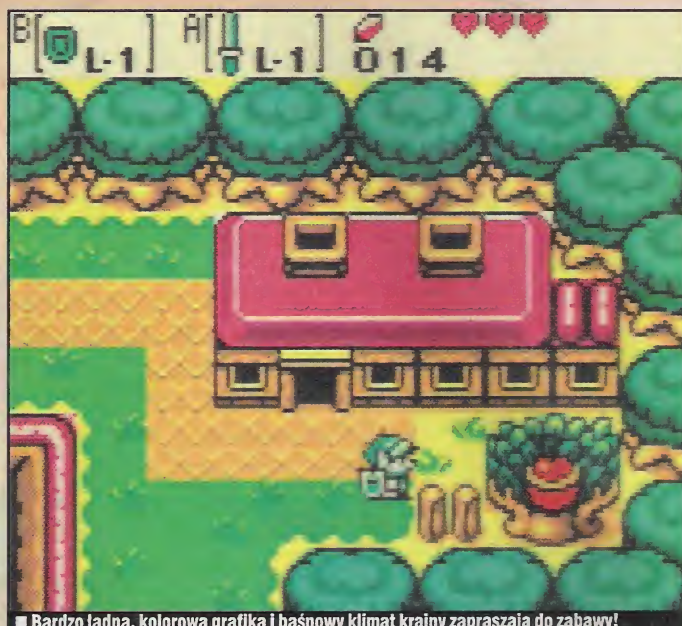


■ Sklepy, gospody - na pewno ich nie brak.

bohaterowie (np. miejscowi) zauważają, że z królową jest coś nie tak. Wszyscy reagują na zmianę! W wyprawie pomaga Ci Maku Tree, które jest, jak nazwa wskazuje, drzewem. Nie biega co prawda za Tobą, ale gdy już uda Ci się, zdobyć Esencję Czasu, kontaktuje się z Tobą, by udzielić porady, gdzie szukać następnych Esencji. Zapalało przy okazji gorącym uczuciem do Ciebie, więc słodko się rumieni na Twój widok. Gra jest świetna. Ma różne łamigłówki - jedne banalne, a nad innymi można się pogłowić. Sporo zadań typu: znajdź sznurek, zanieś go do chłopca od tratw, wtedy je zrobi i da Ci jedną, albo znajdź kawałek mięska i zanieś głodnemu chłopcu, da Ci maskę dla pieska, którą daj pani w wiosce, ona wręczy C... itp. Nigdy nie jest nudno. Twoje



■ Idzie zima, u Linka także panuje mroz!



■ Bardzo ładna, kolorowa grafika i baśnowy klimat krainy zapraszają do zabawy!

przygody rozgrywają się na lądzie, na morzu, pod wodą i w jaskiniach, na drodze wciąż piętrzą się trudności, a

przeciwników spotykasz na każdym kroku. Mini gierki też zaliczam na plus. Dają dużo frajdy, choć czasem trzeba się namęczyć, by którąś ukończyć. Trzeba więc zarezerwować sobie trochę czasu, no i Rupees, bo zazwyczaj gry nie są za darmo. A trzeba je skończyć, gdyż nagrody z nich są niezbędne w późniejszej grze. Każdy poziom ma swój specyficzny klimat. Niestety wadą jest to, że będąc już w środku jakiegoś podziemia, nie da się zachowywać

gry, kiedy ma się na to ochotę. Właściwie dzieje się to automatycznie po zabicie mini-bossa, a później bossa. Dość męcząca sprawa, bo nie zawsze droga do jest łatwa i trzeba przechodzić ją kilka razy jeśli się zginie po drodze.



■ Lepiej graficznie na GBC już nie można!

Fajna sprawa z przeciwnikami - bardzo różnorodni i klimatyczni. Na początku łatwi, stopniowo jednak co raz bardziej wyszukani i oporni. Mój ulubiony, to żółta koślawa kaczka i pelzający torcik, który jeśli go podpalisz, zaczyna szaleć jak dziki, a potem wybuchą. I jak Wam się podoba skrót? ZELDA jest super! Kupujcie i zapraszamy do naszego opisu, który zaczyna się w tym numerze! ■



■ Czy to pan pika-pika ukryty w grze?

ocena 9/10

W tej chwili nie ma lepszej gry RPG na GameBoya. Powinni ją kupić nawet posiadacze Advance'a.

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: THQ ■ Gatunek: Logiczna ■ Liczba graczy: 1

Toki Tori

Co za gra! Nikt się nie spodziewał! TOKI-TORI, to po prostu najwspanialszy pomysł!

Uwielbiam takie gry i od razu do mnie przemawiają. Ale uwielbiam też oglądać tę



■ Śliczna, naprawdę śliczna grafika!

walkę z formą, jaką toczą koderzy gier. Otóż i tym razem okazało się, że doskonały pomysł, to wszystko, czego potrzeba. No dobra, dobra... już Wam opowiadam.

TOKI-TORI, to gra o dziwnym ludku, podobnym do pingwinka. Super pomysły, bo postać śmieszna, łatwa do animacji i oryginalna. Ów pingwinek (a widzimy go z boku) chodzi po różnych poziomach i... tu zaczyna się zabawa. Otóż pingwinek ma pewne umiejętności w dość ograniczonej liczbie. Może budować mostki, wspinać się, skakać - przypomina Wam to coś? Niemal jak LEMMINGS! To prawda. Cała zabawa polega na tym, żeby pokonywać



■ TOKI TORI to kolejna perełka na GBC!



■ Dobrze, że takie gry jeszcze powstają.

przeszkody i przeciwników na sposób pół logiczny, a pół zręcznościowy. Z jednej strony trzeba wykorzystać oszczędnie posiadane umiejętności (których ubywa), a z drugiej umieć radzić sobie w sytuacjach wymagających refleksu. I tak w kółko. Gra w TOKI-TORI podczas

nudnej jazdy pociągiem, czy autobusem jest uczuciem wręcz nie do opisania. Ta gra, to dopiero wciąga! Nawet najtrudniejsze poziomy potrafią tak nas pokonać, że chcemy w nie grać jeszcze! TOKI-TORI, to produkt graficznie ciekawy i złożony, a przy okazji śmieszny. ■

ocena 9/10

Najlepsze, że to wciąż stary, dobry GameBoy Color. Dziadek jeszcze potrafi i to w wielkim stylu!

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Capcom ■ Gatunek: Logiczna ■ Liczba graczy: 1

Trouballs

Czapki z głów! Sześciu Polaków zrobiło tę grę! Jeszcze nigdy tak liczni nie zawdzięczali tak wiele tak nielicznym.



■ Krzyczymy razem - to polska gra!!!

TROUBALLS gra się nazywa. I jest dość ciekawym puzzlerem, czyli grą logiczną, choć sama zapiera się, że jest grą typu „logical action”. Czyli - gra logiczno-zręcznościowa Hmm... Sytuacja wygląda następująco. Na każdej planszy porządkowano pileczki, które powtórzone są w trybie dziwnych kół zębatach. My możemy obracać tylko wspomnianymi kołami

i mamy poukładać pileczki tak, by zniknęły wszystkie, zanim minie wyznaczony czas. Koniec filozofii. Sprawa wygląda na prostą - niestety taka nie jest. Manewrowanie pileczkami proste jest tylko na początku. Później zaczynają się kłopoty, gdyż nie dość, że układ kół zębatach bardzo się komplikuje, to jeszcze niektóre z nich są połączone pasami klinowymi. Tak więc jeśli przesuniesz jedno z nich, przesuwają się następne. Łącznie w grze znajdziecie ponad setkę układanek. Wbrew pozorom na uwagę zasługują także oprawa graficzna. Wygląda na to, że autorzy miło zabawili się dostępnymi efektami graficznymi, które osobiście widzieliśmy w kilku demach na GBC. W grze stanowią bardzo miłe urozmaicenie, a wraz z TOKI-TORI TROUBALLS pokazuje, że z



■ ...Fajowe. A w tle Statua Wolności.

GBC dało się jeszcze wiele wycisnąć. Z tego co wiadomo graficy, koderzy i dźwiękowcy z Paragon5 pracują nad kolejnymi projektami - czekamy na nie z niecierpliwością. Tymczasem TROUBALLS wydana przez Capcom (!) wojuje już na światowych rynkach. ■

ocena 8/10

TROUBALLS pokazuje, że Polacy także potrafia pisać gry i to bardzo dobrze. Życzymy powodzenia w innych projektach!

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Activision ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Wendy - Every Witch Way

Czarownica zwykle ma haczykowany nos, czarnego kota, miotłę i dobrze ponad czterdziestkę. Wendy brakuje tych atrybutów - ale i tak jest czarownicą!

Co prawda udało się jej nieźle nabalaganić i grawitacja sfiksowała. Wendy chce



■ Czarownica, a raczej czarowniczka.

jednak naprawić wyrządzone szkody. Są jacyś chętni do pomocy? Wendy nie znalazła nikogo, więc wyruszyła sama. W zamku roi się od ślimaków, gościów w przydużych hełmach, poruszających się pralek i innych wrogów. Czarownica nie będzie jednak przed nimi uciekać - jeden strzał z różdżki wystarcza, żeby potencjalny prześladowca przeniósł się w niebyt. No dobrze, chodzimy, strzelamy z różdżki, fajnie, ale co w tej grze jest takiego, żeby w ogóle się nią zainteresować? Grawitacja. Wendy z równą łatwością chodzi po podłodze i po suficie. Dzięki temu prostemu zabiegowi gra staje się o wiele ciekawsza. Granie sprawia nam

prawdziwą radość. Kiedy nie wiemy, kądże przejść, wskazujemy na sufit i od razu robi się łatwiej. Grafika jest niezła - Wendy jest duża i od razu widzimy, że ma na sobie klasyczne czerwone spiozki, wrogowie poruszają się zgrabnie, a każdy spośród czterech terenów wygląda całkiem inaczej od poprzedniego. Po przejściu każdego świata gramy w coś w rodzaju Asteroids. Niestety, Wendy nie zajmie nam całych ferii - w najlepszym



■ Lepsza niż Buffy i Sabrina, ot - co.

przypadku dwa wieczory. Nawet ustawienie poziomu trudności na najwyższy niczego nie załatwia. Jeśli jednak mamy GBA, dostajemy mały prezent od TDK. Gra odpalona na tej właśnie konsolce zawiera dodatkowe trzy poziomy - nowy świat. ■

ocena 6/10

Sympatyczna, lecz nieco krótka gra platformowa na GBC. Można zagrać. Acha - podoba się dziewczynom!

THE LEGEND OF ZELDATM

ORACLE OF AGESTM

Oto poradnik do najnowszego, najlepszego i najciekawszego RPGa na kolorowego GameBoya.

Dokończenie w następnym numerze!



POCZĄTEK

Wybierz game slot, wpisz swoje imię i ustaw prędkość dialogów, a gra się rozpocznie.

Znajdujesz się w zupełnie nieznanym lesie, więc rozejrzyj się po okolicy. Na północy czeka na ocalenie pewna młoda dama, zatem udaj się tam i pomóż jej. Dowiesz się wówczas, że jest to Impa. Jej zadaniem jest odnalezienie pieśniarki Nayru i właśnie Ty jej w tym pomożesz. Od tej pory Impa będzie Twoim cieniem. Podążaj więc ścieżką, umilając sobie drogę rozmową z napotkanymi zwierzętami. Kiedy znajdziesz się przy kamieniu z trójkątem - tajemnym znakiem odsuń go, a będziesz mógł maszerować dalej. Idziesz teraz do miasta Labrynna, gdzie znajduje się dom pieśniarki. Na polanie zastaniesz piękną, niebieskowiedzą dziewczynę otoczoną przez zaskuchane w jej przecudowny głos zwierzęta. To oczywiście Nayru. Zagadnij wszystkie zwierzęta, a do czerwonego misia zwróć się po raz drugi. Ustąpi Ci miejsca i będziesz mógł się dostać do Nayru. Z rozmowy dowiesz się wielu ciekawych rzeczy, więc obserwuj wszystko uważnie. Pojawi się tam Veran - czarnoksiężniczka, która ukryta w ciele Impy przedostała się przez sekretną barierę (kamień). Nayru zaś okaże się być Czarodziejką Czasu. Wkrótce też Veran zawiadnie jej ciałem i wykorzysta daną jej władzę - obydwie znikną. Świat nagle się zmieni, zakłócono bowiem przepływ czasu. Teraz otrzymasz od Impy Hero's Wooden Sword, ale oprócz tego poprosi Cię jeszcze o spotkanie z Maku Tree, strażniczką Labryny. Znajdziesz ją w Lynna Village, idź więc ścieżką na dół, a trawę zagradzającą drogę tnij mieczem.

LYNNA VILLAGE

Przedmioty: Shovel, Heart Piece (2), Small Key, Seed Satchel i Ember Seeds

Po prawej stronie miniesz sklep, za którym zaraz skręć na ścieżkę do góry. Idź tak aż do domu Vasu, który zajmuje się pierścieniami. Wejdź do niego i porozmawiaj. Otrzymasz w prezencie Ring Box oraz Friendship Ring. Kiedy skończysz wizytę udaj się w dalszą podróż na północ. Wejdź do jaskini, przejdź na jej drugi koniec i porozmawiaj z Maku Tree. Na Tobie spocznie naprawienie świata, ale najpierw pomóż Maku! Idź w prawo i wskocz za Ralphem do teleportu czasu. Kiedy znajdziesz się już w przeszłości zejdź po drabinie i maszeruj ścieżką na dół, aż trafisz do Lynna Village. Porozmawiaj z ludźkami, których spotkasz, a następnie udaj się do Anli's Tower, która znajduje się daleko po lewej od wioski. Najpierw idź w lewo, za mostem skręć na dół. Te mury, to właśnie wieża. Pogawędz z pracownikami w kaskach, jeden z nich wpuści Cię do środka tej budowli, nazywanej również Black Tower. Rozejrzyj się i



odnajdź nadzorcę w kasku czytającego kartkę. Dostaniesz od niego Shovel i będziesz mógł odtąd kopać do woli. Jednak teraz wróć do jaskini, w której spotkałeś Maku Tree. Pamiętaj, że jesteś w przeszłości i wszystko wygląda nieco inaczej! Wejście będzie zasypane, ale jeśli wykorzystasz łopatę - stanie otworem. W środku przesunij kamień znajdujący się opodal drzwi prowadzących do gadającego drzewa i wejdź spokojnie do środka. To samo zrób dalej, ale odsuń skałę na bok. Uważaj na nietoperze, a w następnej sali na biedronki. Dobrze jest je zgładzić, gdyż zostawiają po sobie rupees, tutejszą walutę. Kiedy już sobie z nimi poradzisz, w następnym pomieszczeniu udaj się w prawo (wcześniej musisz przepchnąć kamień przed siebie) i do góry. Tam najpierw pchnij kamień z lewej strony przed siebie, a następnie ten z prawej do ściany. Na końcu ścieżki nadepnij na wystający z ziemi guzik - pojawi się skrzynka, a w niej Small Key. Weź go i wróć z nim do pomieszczenia, gdzie spotkałeś nietoperki. Po lewej stronie znajdziesz drzwi, do których będzie on pasował. Tu czeka Cię mała przepychanka z kamieniami.

Proponuję zrobić to tak: stań między kamieniami, na ścieżce do drzwi. Następnie przepchnij środkowy kamień z lewej strony, a kamień, który znalazł się nad Tobą pchnij do góry. Głaz, który zagradza Ci dojście do guzika podepnij aż do samego końca. Stań na przycisk i drzwi się otworzą. W nowej komnacie rozpraw się z dwoma przeciwnikami i zabierz Piece Of Heart (kamień od ściany do góry, a ten niżej po jego prawej, do muru). Aby otworzyć zamknięte wrota musisz przesunąć głaz, który leży w oddaleniu, do dołu. Stamtąd już prosta droga do Maku. Jednak to nie koniec zadania, bo oto jeszcze walka z dwoma opryszkami. Kiedy już uwolnisz Maku od niebezpieczeństwa wyjdź z jaskini i teleportuj się do przyszłości. Pamiętaj, że obiecała Ci wynagrodzić za ocalenie życia, ponownie się z nią spotkaj. Drogę powinniśś pamiętać. Czeką Cię długa rozmowa, ale warta Twojego czasu. Otrzymasz Seed Satchel, torbę przeznaczoną na trzymanie owoców, a w niej 20 ognistych owoców: Ember Seeds. Jednego z nich użyj do spalenia małego drzewa, które stoi Ci na drodze do czerwonej skrzyni (wcześniej START, zobaczysz owoce w wielkim, jeszcze bardzo pustym kwadracie; wybierz guzik pod którym chcesz je mieć i wciśnij go; jeśli będziesz chciał z nich zrezygnować, zastąp je innym przedmiotem z listy). Znajdziesz je opodal jaskini prowadzącej do Maku. Proponuję rupees, które odkryjesz w środku wydać na Wooden Shield. Transakcji dokonaj w sklepie. W tym celu podejdź do lady z wybranym przedmiotem. Jeśli stać Cię na niego, będzie Twój.

YOLL GRAVEYARD

Przedmioty: Graveyard Key

Wróć teraz do miejsca, gdzie po raz pierwszy spotkałeś Impę. Po prawej stronie stoi drewniana tabliczka, a obok znajduje się dróżka. Tam zmierzasz. Drzewko blokujące wejście spał, a następnie idź cały czas przed siebie. Kiedy dojdiesz do schodów zejdź nimi na dół. Tam skręć w lewo, przejdź po kamiennym moście i skręć w prawo. Na końcu korytarza spał drzewo, które znajduje się w prawym, dolnym rogu - otwórz ono przejście do ciemnej komnaty. Wykorzystując ogniste owoce zapal dwie pochodnie w dwóch jej końcach. W nagrodę dostaniesz Graveyard Key. Opuść komnatę i wróć do schodów. Stamtąd udaj się na północ, a do otwarcia bramy wykorzystaj nowy klucz. Za furtą skręć w prawo, a potem maszeruj długo w dół, aż do kamiennego wejścia do jaskini. To Spirits Grave.

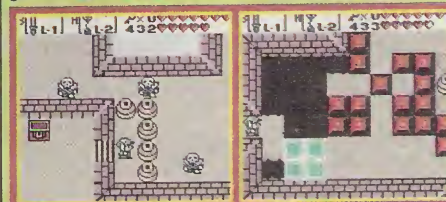


LEVEL 1: SPIRITS GRAVE

Przedmioty: Dungeon Map, Small Key (3), Compass, Ring (2), Gasha Seed, Power Bracelet, Boss Key

W jaskini udaj się do pomieszczenia po prawej. Rozpraw się tam z dżdżownicami, następnie przepchnij kamień na bok i maszeruj przed siebie. Kolorową kostkę, która zagrozi Ci drogę wepchnij do dziury. Zapalać się ogniki i otwórz drzwi. Idź teraz na lewo, schodami do góry i otwórz skrzynię. Znajdziesz tam Dungeon Map. Następnie wróć do pomieszczenia z kostką i ponownie wrzuć ją do dziury, by otworzyć drzwi. W tym celu musisz przepchnąć ją na dół i zejść niżej, żeby znalazła się na swoim miejscu. Teraz wejdź do prawej sali, rozpraw się z wrogami, a następnie udaj się do północnej komnaty. Czeką Cię tu nieco trudniejsza walka, bowiem trzeba uderzyć w latającego duszka cztery razy. Dostaniesz za swą odwagę Small Key. Użyj go w pomieszczeniu po lewej stronie, na drzwiach, które znajdują się na samej górze. Teraz jednak wróć do pomieszczenia ze skrzynią. Odsuń skałę i otwórz ją. Znajduje się w niej Compass. Chwyć go, a następnie podejdź do ściany po lewej stronie i używając płonących owoców otwórz tajemne przejście. Pokonaj dwa węże i wejdź na podwyższenie z guzikiem. Kiedy go naciśniesz pojawi się kufer, a w nim Ring. Weź go, a potem wróć do sali, z której przyszedłeś.

Przejdź przez drzwi, które wcześniej otworzyłeś kluczem, a tam odsuń głaz i otwórz skrzynię - w środku kolejny Small Key. Idź teraz w lewo, poprzesuwać kamienie aby dostać się do korytarza, a następnie maszeruj do końca w prawo i do pomieszczenia, w którym są dwa podwyższenia z guzikami. Podejdź najpierw do tego po lewej i naciśnij go - pojawi się skrzynia. Teraz naciśnij przycisk po prawej. Otworzy się mostek do skrzyni. Idź i weź nagrodę ze środka. To jeszcze jeden Small Key. Wróć teraz do korytarza i cofnij się do wejścia do pomieszczenia, które wcześniej ominąłeś. W tej komnacie wejdź na ruchomy, zielony most i wyskocz obok kamienia, który stoi Ci na drodze. Pchnij go do ściany, potem idź dróżką, aż do guzika. Naciśnij go, a pojawi się kufer, którego zawartość obadaj. Teraz wejdź na podwyższenie i zeskoocz z niego na ruchomy most - zrób to jednak ostrożnie. Kiedy się już na nim znajdziesz, przejdź na drugą stronę do nowej sali. Czas na walkę z mini bossem. Znajdziesz go w komnacie za wejściem na dole.



M-boss Glant Ghini

Ma on dwa ataki. Pierwszy to bezpośrednie natarcie na Ciebie, drugi zaś polega na wysyłaniu trzech swoich miniatuerek za Tobą. Najpierw pozbądź się maluchów, a następnie szarżuj na dużego. Po kilku trafieniach zginie i otworzy teleport, którym możesz przenieść się do wejścia do jaskini.

Z pomieszczenia, w którym pokonałeś mini-boss'a udaj się w lewo, a następnie w dół. Poprzysuwaj kamienie tak, żeby dostać się dalej i przejdź do następnej komnaty. Tam rozpraw się z przeciwnikami. Teraz do komnaty na górze, gdzie czeka Cię rozpalenie dwóch zgaszonych pochodni. Otworzą one podziemne schody. Zejdź na sam dół po drabinie, potem znów wspinaj się po następnej, by ostatecznie przestać działać. Przepchnij na niego dżban, który stoi opodal i droga do następnego pomieszczenia jest wolna. Pobaw się tam z trzema przeciwnikami. Kiedy się ich pozbędziesz użyj Power Bracelet i podnieś naczynie, które blokuje wejście do kufra, odrzuć je na bok. W skrzyni znajdziesz Boss Key. Udaj się z nim do następnej komnaty. To pierwsza w Spirits Grave komnata, a w niej teleport do sali, w której zabiłeś mini-boss'a. Przeskocz tam. Udaj się następnie na północ i do następnej salki na górze. Uważaj na czerwone szpony! Po prawej stronie odnajdziesz drzwi, do których pasuje Boss Key. No i zaczynamy zabawę!

Boss Pumpkin Head

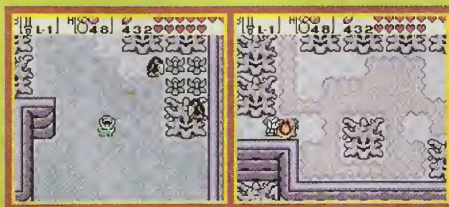
Przedmioty: Heart Container, Eternal Spirit

Boss ma dwa ataki. Pierwszy to rzucanie w Twoją stronę fajerboli, a drugi to skakanie w górę i w dół. Uderzaj w korpus ducha, a po kilku razach zostanie tylko głowa. Gdy podniesiesz ją do góry (Power Bracelet), okaże się, iż jego prawdziwą formą jest tak naprawdę milky ognik. Odrzuć więc głowę dalej i uderzaj w malucha. Gdy uda mu się dostać do lebka, znów przyjmie dużą postać. Powtórz wtedy wszystko od początku i tak aż do skutku. Kiedy zginie, zostawi po sobie Heart Container. Podnieś go i wyjdź północnymi drzwiami do następnej komnaty. Tam na podwyższeniu odnajdziesz Eternal Spirit - jeden z ośmiu przedmiotów, których potrzebujesz do pokonania Verana.

YOLL GRAVEYARD

Przedmioty: Poe Clock, Piece Of Heart

Kiedy wyjdiesz z jaskini, udaj się na północ, po drodze jednak skręć w lewo, tam gdzie za kamieniem uwięziony jest duch. Możesz pomóc mu się uwolnić. Odrzuć kamień i porozmawiaj z nim, później przesuń nagrobek do góry, a pod nim znajdziesz schody. Zejdź nimi na dół. Na dnie znów spotkasz tego samego ducha co na górze. Zagadnij go po raz wtóry, a kiedy wyjdzie na powierzchnię, podążaj za nim. Znów go zwróć się do niego, a otrzymasz Poe Clock. Teraz idź już prosto do bramy, a stamtąd na południe. Zejdź schodami na dół, a przy kamiennym moście, w trawie posadź Gasha Seed (przy małym podestu wciśnij A). Przejdź potem przez kładkę i po lewej stronie znajdziesz Piece Of Heart, ale najpierw oczywiście odrzuć kamień blokujący dojście do niego. Teraz opuść tę krainę i udaj się do LYNNA VILLAGE.



LYNNA VILLAGE

Przedmioty: Harp of Ages, Gasha Seed, 30 Rupees, Mystery Seeds, Bombs, Stationery

Kiedy tam już dotrzesz, kieruj się cały czas w lewo. Zaglądaj po drodze do mijających domów, a gdy spotkasz listonosza, daj mu Poe Clock. Dzięki temu będzie wiedział, która jest godzina. W zamian obdarzy Cię kartką papieru - Stationery. Wtedy to opuść ten przybytek, przejdź przez rzekę po lewej, potem skręć na południe do wieży, ale do niej nie wchodź. Stąd idź w lewo do końca ścieżki,

później na dół i cały czas zgodnie z tym gdzie ona prowadzi. Na samym dole skręć w lewo, a później na północ. Będziesz musiał pobawić się z króliczkami w chowanego, bo inaczej nigdzie dalej nie zajdziesz. Ponieważ jednak jest to zaczerpnięcie las, nie będzie to łatwe. By je odnaleźć rób co następuje: królik nr 1: maszeruj w lewo, aż dojdiesz do jeziora. W dolnym krzaczku po lewej stronie znajdziesz go. Królik nr 2: wróć w prawo, a znajdziesz się na planszy, z której startowałeś. Idź teraz w prawo i na dół. Na lewo od kufra są dwa krzaki. W tym niżej znajdziesz królika. Królik nr 3: wróć do planszy startowej, czyli do góry i w lewo. Stamtąd wyrusz ponownie do góry, wróć się i znów pójź do góry. Znajdziesz tam kamień, w którym ktoś się ukrył.

Podnieś go, a okaże się, że to ostatni królik. W nagrodę, że je znalazłeś, przywróci dla Ciebie las do normalności. Możesz teraz iść w prawo do kamienia - podnieś go. Niechcący zawałisz w ten sposób jaskinię, ale widać tak miało się stać. Ale nie bój się, Maku Tree troszczy się o Ciebie i wyśle Cię do domu Nayru. Idź więc do samej góry, a potem w prawo, przez most i przez drugi po prawej. Następnie kieruj się w stronę sklepu. Wyjdź z miasta i wyrusz na północ. Dom Nayru jest na prawo od polany, na której spotkałeś ją po raz pierwszy. Wejdź do środka i przesunij figurkę, przed którą stoi Impa. Odkryjesz sekretne pomieszczenie. Przejdź na drugą stronę i zejdź na dół. Znajdziesz tam Harp of Ages, a gra na niej pozwoli Ci zbudzić śpiące teleorty czasu i będziesz mógł podróżować w czasie. Nayru nauczy Cię także Echo Tune, które pozwoli Ci tego dokonać. Skoro możesz już przenosić się w czasie, wyjdź przed dom i zagraj tę pieśń. Otworzy teleport, którym dostaniesz się do czasów, kiedy Wing Dungeon (czyli jaskinia, którą przypadkiem zawałiłeś) jeszcze stoi. Znajdziesz się niedaleko miejsca, w którym już kiedyś wylądowałeś, by ratować Maku Tree. Idź w lewo, a dotrzesz tam. Potem skieruj się na południe i do wioski. Stamtąd podążaj w stronę wieży, ale ponownie do niej nie wchodź. Zajmij się kamieniami po lewej stronie od jej wejścia, a potem idź dalej przed siebie. Drożka skręcać będzie w dół, a potem rozwidli się w prawo. Wybierz dolną ścieżkę - spotkasz na niej staruszkę. Idź dalej na południe i skręć w lewo.

Miniesz ludzka, który chce się dostać do jaskini, małego chłopca, który widział różne dziwne rzeczy oraz jeszcze jednego staruszkę. Wówczas skręć na północ. Znajdują się tam schody, które blokują dwa glazy. Usunij je stamtąd i zejdź na dół. W podziemiach przesuń kamień przy kufurze na dół, potem idź w prawo. Przesuń glazy, tak, byś mógł iść dalej i podejdź do skrzyni od drugiej strony. Przepchnij skały i weź ze środka Gasha Seed. Wróć na górę, ominij staruszkę i idź na północ, a następnie w lewo. Stamtąd rusz drożką ze schodów. Otwórz znajdującą się tam skrzynię i weź znajdujące się w niej 30 Rupees. Teraz w prawo, na dół i w lewo do nowych schodów. Na górze wypraw się do drzewa, by zebrać trochę Mystery Seeds. Jak skończysz - wróć skąd przyszedłeś. Po drodze zatrzyma Cię strażnik i zaprowadzi do Królowej Ambi. W nagrodę za odnalezienia, tak poszukiwanych owoców otrzymasz nagrodę: Bomby (przydadzą się do wysadzenia kamieni blokujących wejście do jaskini Wing Dungeon). Z zamku więc udaj się w lewo, później na południe i do wejścia do wieży. Stąd idź w lewo, następnie na dół, znów obok staruszki, a zaraz za nią w lewo. Oto Wing Dungeon stoi przed Tobą. Otwórz do niej wejście przy pomocy Bomby i wejdź do środka. Proponuję nie stać w pobliżu bomby, gdy będzie wybuchać, ponieważ możesz przypadkiem stracić trochę życia.

LEVEL 2: WING DUNGEON

Przedmioty: Dungeon Map, Small Key (5), Compass, Roc's Feather, Gasha Seed, Boss Key

Idź do góry. Tam wykorzystaj swoją tarczę i uderzaj nią w przeciwników - w ten sposób ich ogłuszasz. Odstaniamy wówczas swoje brzuski, które można już swobodnie atakować mieczem. Kiedy pozbędziesz się już wrogów, otworzą się drzwi po lewej. Maszeruj w tamtą stronę, później ścieżką do schodów. W nowej komnacie zabawa z kolorową kostką. Zwyczajnie jednak jej wpcnięcie do dziury nie załatwi sprawy. Pomoże natomiast takie tocenie kostki: najpierw w dół dwa razy, potem w prawo trzy, do góry tyle samo; w lewo raz, w dół również raz i na koniec sześć razy w lewo - prosto do dziury. I drzwi otwarte! Przejdź przez nie, ułóż sobie drogę i wędruj do węży. Wcześniej jednak wysadź bombą prawą ścianę, dostaniesz się wówczas do skrzyni w Dungeon Map. Potem wróć do poprzedniego pomieszczenia, wspinaj się po schodach i załatw węża. Teraz na północ i w lewo. Koniecznie unikaj błyskających słoneczek, które wędrują przy ścianie. W kolejnej sali



pokonał dwóch strażników i nietoperki. Dostaniesz Small Key. Pasuje on do drzwi w drugiej komnacie tego poziomu (to ta, w której używałeś na przeciwników tarczy, by ich oszołomić). Wejdź do środka i pozbądź się robaków. W prawym górnym rogu sali, za kamieniami jest skrzynia, a w niej Compass. Weź go i podejdź do południowej ściany tego dużego pomieszczenia. Jest tam ukryte pomieszczenie, które otworzysz bombą. Za drzwiami najpierw załatw czwórke przeciwników, potem udaj się schodami na dół. Teraz po drabinach w prawo na latającą platformę, a później na następną. Na końcu wejdź w korytarz gdzie wskocz na latającą platformę i idź dalej w prawo.

Uważaj na duży, niebieski kwadrat, gdyż będzie na Ciebie spadał. Następnie wdrap się na platformę, wejdź na górę i po drabinie jeszcze wyżej. Pokonaj węża, a dostaniesz kuferek z Small Key w środku. Wróć teraz do pomieszczenia, gdzie była skrzynia z kompasem i udaj się na północ, a potem w lewo do drzwi zamkniętych na klucz. Otwórz je i wskocz do wagonika. Przejdiesz się tak po kilku pomieszczeniach, w niektórych już nawet byłeś. Kiedy skończysz udaj się do drzwi na górze. Tu czeka Cię walka z mini-bossem.

M-boss Swoop

Gła zabawa z nim polega na odpowiednio szybkiej ucieczce i natychmiastowym natarciu. Boss stwarza dla Ciebie zagrożenie tylko kiedy ląduje. Macha wówczas bardzo szybko skrzydłami i zwija się w miążdzącą kulę. Stój więc w miejscu dopóki nie zauważysz, że przygotowuje się do natarcia. Wtedy odskocz i zaatakuj go kiedy jest już na ziemi. Powtórz to kilkakrotnie. Wkrótce jednak dojdzie jeszcze jeden element ataku, który utrudni Ci uderzenie. Kiedy „ptaszek” wylądnie, zacznie jeszcze skakać i to na Ciebie ma się rozumieć. Musisz teraz mieć się na baczności! Uderzaj jednak jeszcze kilka razy, a pokonasz go. Otworzy się teleport do pierwszej komnaty.

Idź teraz w prawo, do znajdującego się wyżej korytarza. Stamtąd rusz na południe i krętą ścieżką dojdź do wejścia do następnej komnaty. Rozpraw się z dwoma przeciwnikami i wejdź po schodach. Wdrap się po drabinie, a potem udaj się w prawo. Uważaj na niebieski kwadrat i biegnij w prawo do końca ścieżki. Znajdziesz tam Roc's Feather. Użycie tej umiejętności umożliwi Ci skakanie. Wykorzystaj to i po tym jak niebieski blok spadnie, wskocz na niego z wyższego stopnia, a później zeskoocz na pobliską półkę. Na końcu czeka na Ciebie 30 rupees.

Wróć do poprzedniego pomieszczenia i stań przy żółtej płycie, tej na przeciwko czerwonego kamienia. Nie stój jednak na ziemi zbyt długo, bo się zawałi! Skacz teraz z podłogi na płytę tak długo, aż zmienisz jej kolor na czerwony. Wówczas drzwi staną otworem. Przejdź przez nie, a znajdziesz się w sali, gdzie podłoga nie jest całkiem kompletna. Musisz teraz przeskakować nad dziurami, ale rób to z wyczuciem, bo możesz do którejś wpaść! Idź następnie do wagonika i przejdź się nim kawałek. W kolejnym pomieszczeniu koniecznie uderz w przełącznik - zamkniesz tym samy przejazd i kolejka zatrzyma się. Idź teraz do prawej ściany i użyj bomby do otwarcia komnaty. Jeśli pokonasz znajdujących się tam strażników dostaniesz skrzynię z jeszcze jednym Small Key w środku. Weź go i wróć do sali, gdzie zostawiłeś wagonik. Pobawimy się teraz z kostką. Przepychaj ją w następujący sposób: raz do dołu, w prawo i trzy razy do góry; w lewo, do góry, w prawo, do dołu i do dziury. Zauważ, że światło w szlabanie zmieniło się na niebieskie i otworzy! się przejazd. Idź więc do wagonika i jedź dalej. W następnej sali przymusowy przystanek. Zabij latające kwiatki i pobaw się w ustawianie na czerwonych płytkach takich kolorów, jak te cztery, które znajdują się po lewej. Czyli na te dwa po lewej skocz raz, a na te po prawej po dwa. Dostaniesz Small Key. Wyjdź lewymi drzwiami, potem skieruj się na schody, do komnaty z mini-bossem i na koniec do wejścia niżej od tego, którym właśnie się zjawiłeś. Nie schodź schodami, idź do południowych drzwi. Przeskocz do szlabanu, a następnie zmień kolor na czerwonej płycie. Gdy zrobi się niebieski, lampka sygnalizatora też się zmieni. Wróć do komnaty mini-boss'a i skorzystaj ze ścieżki po prawej, tej wyższej. Podejdź do zamkniętych drzwi i otwórz je kluczem. Czeka tam na Ciebie wagonik, oczywiście przejdź się nim. Jak skończysz, udaj się do skrzyni (dostaniesz Gasha Seed), wcześniej jednak proponuję pozbzyć się dwóch strażników.

Teraz na północ. Odrzuć pierwszy kamień, a następny, który stoi Ci na drodze pchaj przed siebie, aż dojdiesz



do guzika. Czasem będziesz musiał przeskakiwać dziury, by móc go dalej przesunąć. Gdy znajdziesz się na miejscu, czyli na przycisku, otworzą się drzwi. Za nimi udaj się na południe. Są tam nie poukładane klocki, które trzeba zmontować tak, jak te po lewej. Aby to zrobić musisz płytę, która leży pod zniczem zapalać na odpowiednie kolory, a potem przesunąć te klocki, których kolor właśnie wybrałeś. Ja zrobiłam tak: najpierw dwie czerwone z góry ustawiłam w rogach planszy, potem żółtą na środku, następnie trzy niebieskie na ich środkowe pozycje, później pozostałe czerwone w rogi i na końcu ostatnią niebieską wepchnęłam na górę, w środek. Jeśli ułożysz je właściwie, dostaniesz kolejny Small Key. Złap go i wypraw się do komnaty po prawej, otwórz ją kluczem. Na środku jest płyta od zmiany kolorów. Wskocz na nią, a zobaczysz na podłodze dżdżownicę, które po chwili przybiorą nowy kolor podłogi. Zmieniają go tak często, aż nie wybierzesz ich wszystkich. Wówczas tylko dostaniesz Boss Key. Następnie opuść komnatę i udaj się do tej na północ. Pokonaj nietoperze i otwórz drzwi do bossa. Teraz rozbij dzbanki i weź co się w nich znajduje, wspinaj się po schodach i spotkaj z szefem tej jaskini.

Boss Head Thwomp

Przedmioty: Heart Container, Ancient Wood

Cóż, przyznam, że ta walka do najłatwiejszych nie należy. Twój przeciwnik - klocek o czterech twarzach w koronie, jest dość wrogo nastawiony, a Tobie dano zaledwie 25 % szans na to, że uda Ci się upuścić z niego trochę życia. Zabawa z na tym, żeby wrzucać bomby na jego głowę. Wówczas zaczyna się wyliczanka, na którą twarz wypadnie. Jeśli będzie to czerwona - masz powody do radości, zostały Ci jeszcze trzy takie celne uderzenia. Jeśli jednak będzie to zielona, zaczniesz wypuszczać fajerkę z głowy, jeżeli niebieska - ogniste kulki, a kiedy wypadnie purpurowa z impetem uderzy w ziemię i spadną skały. Staraj się więc dobrze celować i powodzenia! Kiedy już go pokonasz, dostaniesz kolejny Heart Container. Wyjdź z pomieszczenia i przejdź do sali, gdzie na podwyższeniu znajdziesz Ancient Wood - to już druga Essence of Time, którą zdobywasz. Dobry początek!

LYNNA VILLAGE

Przedmioty: Stink Bag

Gdy wejdiesz do wioski idź w jej lewy koniec, do malej chatki z łapką w środku i wręcz jej Stationery... Eeee, nie będę mówiła po co. W każdym razie dostaniesz od niej w prezencie Stink Bag... Cóż, nie można odmówić przyjęcia prezentu choćby był nawet takiego pochodzenia. Stąd kieruj się w prawo, a obok domu przed którym stoi starszek skreń na południe. Zobaczysz duże drzewo z owocami - to Ember Seeds, które możesz zabrać przy pomocy miecza. Stamtąd idź dalej na dół, a potem w prawo. Most po drodze nie będzie kompletny, więc przez niego przeskocz (Roc's Feather). Podążasz teraz do Cheval's House, wynalazcy. Porozmawiaj z nim, a następnie opuść jego dom, by spotkać Ralapha, od którego dowiesz się, że w waszej wiosce jest grób ludka o takim nazwisku. Maszeruj zatem do teleportu, tego, który jest niedaleko wejścia do jaskini z Maku Tree. Zagraj na harfie i wróć do przeszłości. Obierz kierunek na Yoll Graveyard. Proponuję wstąpić do Vasu - facecika od piersieni. Za 40 rupees wyceni ci dwa znalezione przez Ciebie.



YOLL GRAVEYARD

Przedmioty: Zora's Flippers, Cheval Rope

Kiedy znajdziesz się już w tej krainie idź w prawo. Spotkasz Moosha, niebieskiego miśka, którego atakują duchy. Pomóż mu się od nich uwolnić, a pozwoli Ci jechać na swoim grzebiecie. Wciśnij A, by podskoczyć, aby zaś latać - szybko naciskaj ten przycisk, a przytrzymanie A spowoduje uderzenie w ziemię z impetem. Nie podchodź jednak do wody - on tego nie znosi. Udaj się w lewo, a potem na północ. Miś pomoże Ci się przedostać przez dziury. Doleć do kamienia, gdzie zsiądź z Moosha (B). Tu przepchnij pobliski grób. Otworzysz tajemne przejście, z którego skorzystasz. Zabij dżdżownicę, a dwa skorupiaki wepchnij do wody. Teraz cały czas ścieżką idź na północ. Zanim zaczniesz skoki nad wodą uzbój się w Power Bracelet i Roc's Feather i przeskocz do żółtego przełącznika. Trzymaj go tak długo, aż już nie będzie chciał się ruszyć. Wtedy szybko wejdź po schodach i weź Zora's Flippers.

Od teraz możesz już pływać. Właż zatem do wody i udaj się na północ, potem w lewo, gdzie wybierz górny strumień. Dopłyniesz w ten sposób do schodów, a za nimi znajdziesz Cheval Rope. Weź go i wracaj do miejsca, gdzie zostawiłeś miśka. Opuść Yoll Graveyard i udaj się do teleportu obok domu Nayru. Kiedy znajdziesz się już w przeszłości, udaj się do Lynna Village.

LYNNA VILLAGE

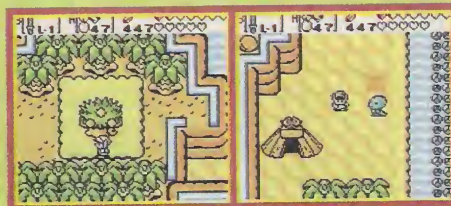
Przedmioty: Island Chart

Gdy znajdziesz się w mieście, dojdź aż do pomnika syreny (stoi w wodzie) i przed nim skreń na południe. Przejdź przez most, a na samym końcu ścieżki wejdź do chaty, która tam stoi. Zagadnij chłopca w środku i daj mu Cheval Rope do skończenia tratwy. W nagrodę pozwoli Ci on z niej skorzystać. Będziesz jednak mógł na niej surfować dopiero wtedy, gdy zdobędziesz Island Chart. Wróć więc do teleportu, który jest przy wejściu do jaskini Maku, zagraj na harfie i powróć do przeszłości. Ponownie udaj się w stronę Yoll Graveyard. Przed wejściem spotkasz kangura o imieniu Rocky. Cóż, zgubił on swoje rękawice gdzieś nad wodą, przy drzewie. Poszukasz ich? W tym celu udaj się na południe, w lewo i znów na dół aż do plaży. Teraz jeszcze w lewo i jesteś na miejscu. Na pierwszym kamieniu, który spotkasz użyj łopaty - tam schowały się rękawice. Oddaj je właścicielowi, który odwdzięczy się, pozwalając Ci schować się w jego kieszeni. Możesz teraz wskakiwać na wyższe platformy! Idź na południe i w lewo. Naciśnij A, żeby zniszczyć krzaczki i maszeruj dalej. Kangur poinformuje Cię, że może wskoczyć na ten wysoki klif, skorzystaj z porady i wspinaj się tam. Wędruj przed siebie, skocz przez dziurę i idź do góry, do tego zielonego ludka wiszącego na balonie. Wysmygnij się z kieszeni (B), podskocz (Roc's Feather) i przetrnij balon mieczem. Pogadaj z nowym znajomym. Zaproponuje Ci przyjaźń, którą, jeśli przyjmiesz, przypieczętuje podarkiem. To będzie Island Chart, dzięki której będziesz mógł używać tratwy. Porzucił Ci jednak kangur... ech, nie można mieć wszystkiego! Udaj się teraz do najbliższego teleportu i powróć do przeszłości, by odwiedzić chłopca z tratwami. Zgodnie z obietnicą, dostaniesz jedną na własność. Wyjdź drugimi drzwiami i wypłyni w rejs. Nie nacieszysz się jednak życiem marynarza zbyt długo, bo złapie Cię sztorm i wylądujesz na wyspie. Jakby tego było mało, zielone jaszczurki zabiorą cały Twój sprzęt!

CRESCENT ISLAND

Przedmioty: Gasha Seed, Scent Seedling, Tasty Meat

Idź na południe i ścieżką do końca. Za kamieniami czai się jaszczur. Odda Ci łopatę jeśli z nim pogadasz. Teraz zbieramy resztę sprzętu. Wróć do jaskini, która mijales. W środku maszeruj na północ, gdzie przepchnij zielony kamień (ten przy głazach, które możesz unicestwić łopatą). Odbierz swój miecz od Tokaya na dole i opuść jaskinię. Teraz udaj się do miejsca, w którym wylądowałeś. Wejdź na schody i idź w prawo. Rozpraw się ze świnią, a potem skieruj się na dół. Przytnij krzaki i u czerwonego skorupaka pod liśćmi kup broń (Wooden Shield) za 50 rupees. Wędruj ciągle na dół, a to zielone nasionko zostaw na razie w spokoju. Na plaży skreń w prawo, a potem na północ, aż dojdiesz do chaty za mostem. Tam wmień łopatę (Shovel) na Power Bracelet. Wróć teraz do miejsca, gdzie zsiadłeś na plażę i ze schodami skreń w prawo. Idź ścieżką, potem odrzuć kamień i skorzystaj ze znajdujących się tam schodów. Przesuń dolny kamień, a potem ten wyżej tak, żeby utworzyć sobie dojsię do stopni po prawej. Wejdź tam i odbierz bomby. Wróć do poprzedniej sali i wysadz dwa zielone kamienie, które są już nadkruszone. Otwórz skrzynkę i zabierz Gasha Seed. Wróć na plażę. Wędruj w stronę handlarza w chacie za mostem, a gdy będziesz miał schody po lewej wdrap się na nie i zbombarduj kamienie, by wejść do środka. Czekaj tam mini gra: masz nakarmić mięsem wszystkie przechodzące Tokaye. Koszt: 10 rupees, a nagroda to Scent Seedling. To bardzo ważna rzecz więc nie poddawaj się łatwo, a o to nie trudno. Musisz być tu bardzo szybki i u w a ż n y. Podnoś mięsko odpowiednim guzikiem (pod nim masz Power Bracelet), skieruj się następnie na jaszczura



pierwszego w kolejności i rzucić w niego pokarmem (kierunek + A lub B). Kiedy skończysz, czyli nakarmisz ostatniego, czerwonego Tokaya, odbierz swą nagrodę i udaj się wreszcie do handlarza. Wymień Power Bracelet na łopatę, a następnie łopatę na pióro. Wróć do schodów przy plaży, a za nimi przeskocz nad dziurami po lewej i udaj się dalej przed siebie. Gdy dojdiesz do jaskini, skreń przed nią na północ i zajmij się otwarciem tej drugiej. Gdy to zrobisz, wejdź do środka. Musisz dostać się do prawego rogu sali, gdzie odzyskasz swoje Zora's Flippers. W tym celu zostawiaj przy nadkruszonych kamieniach bomby i wracaj na drugi brzeg przed ich detonacją. Po tym jak dotrzesz do celu, opuść jaskinię i znów odwiedź handlarza. Odbierz Power Bracelet i udaj się do jaskini, z której właśnie wróciłeś. Droga nieco inna: wróć do schodów przy plaży, na północ i do kamieni po lewej. Odrzuć je i marsz do jaskini. W środku przepłyni na północ, pozbądź się zagradzającego trasę kamienia i wkrocz do wody, tam, gdzie jest podejrzenie ciemna. Zanurkuj (B). Płyn na dół, a potem do drabiny. Wdrap się na górę, następnie po schodkach i zabierz jaszczurowi Seed Satchel. Stąd zeskocz na dół i udaj się na północ, później w prawo. Usun kamień z drogi i porozmawiaj z Tokay'em - zasadź Twoją nagrodę z mini gry: Scent Seedling. Teraz z koleji, gdy masz już czym zapłacić handlarzowi (Scent Seedling) udaj się do niego i kup Roc's Feather. I znów cofnij się do schodów przy plaży, wejdź po nich, przeskocz przez dziurę i skieruj się do jaskini, która jest po lewej. W środku odblokuj schody i zjeżdż na dół. Czekaj Cię kąpiel. Płyn więc w lewo, aż znajdziesz drabinę. Przeskocz z niej na pływającą platformę, następnie na kolejną i kolejną, póki nie dotrzesz do jeszcze jednej drabiny. Wspinaj się po niej i opuść jaskinię. Na zewnątrz pogadaj z Tokayem, a odzyskasz Harp of Ages. Teraz masz już prawie wszystkie przedmioty, które zgubiłeś podczas sztormu. Została jeszcze łopata, ale to zostawmy na później. Podejmij teraz marsz z powrotem do jaskini, tam przepłyni do wyjścia obok i wyjdź na zewnątrz. Za dziurami w ziemi skreń na północ. Czas zabawić się w ogrodnika. Zielone, kielkujące nasionko trzeba wreszcie umieścić w miejscu jego przeznaczenia, czyli w jaśniejszym plachu pod murem po lewej. Ustaw go tam, a po skończeniu pracy udaj się w przyszłość. Teleport jest przy chacie na plaży. Zagraj na harfie, a aktywujesz go. Kiedy już się przeniesiesz, idź na południe, w lewo i schodami do góry. Po lewej stronie, na murze są zielone kłaczka (już teraz wiesz, po co sadiiliśmy nasionko). Wdrap się na szczyt, a stamtąd w lewo i stopniami na dół. Teraz poprowadź Cię ścieżka. Zapędzisz się w ślepy zaułek, ale jest to miejsce, w którym można posadzić Gasha Seed. Chowa się pod kamieniem, tym niżej, na lewo od kępki trawy.

Wróć teraz do miejsca, gdzie po raz pierwszy wspiąłeś się po bluszczu i udaj się na południe, na plażę, do najbliższej chatki. Daj Stink Bag Tokayowi w środku, a w zamian dostaniesz Tasty Meat. Następnie wróć do miejsca, gdzie był bluszcz i stamtąd udaj się na północ i w lewo. Ześlizgnij się na dół po roślinie, potem zaś wdrap się na północną ścianę. Skreń w lewo i kieruj się tak, aż do rosnącego drzewa. Czy to nie przypadek to, które zasadziłeś w przeszłości? Zabierz jego owoce (Scent Seeds). Teraz kolejna podróż w czasie. Teleport mijales po drodze. Jest niedaleko miejsca, w którym się pojawiłeś. Zeskocz z klifu i maszeruj wzdłuż plaży. Będąc już w przeszłości odwiedź handlarza i odzyskaj swój sprzęt. Za łopatę oddaj Power Bracelet, a następnie zapłać za nią Scent Seedsami. Obierz kierunek na schody przy plaży, potem do jaskini, by ostatecznie dostać się do miejsca, w którym odzyskałeś Harp of Ages. Stąd skieruj się na północ, a potem do kamieni. Rozłup je łopatą, odkrywając tym samym teleport, i zagraj na harfie, aby przenieść się w czasie. Znowu wita Cię świetlista przyszłość! Wdrap na północ, tak jak wiedzie Cię ścieżka. U jej końca jest jaskinia, a w niej czeka trzeci poziom.

LEVEL 3: MOONLIT GROTT

Przedmioty: Dungeon Map, Compass, Small Key (4)

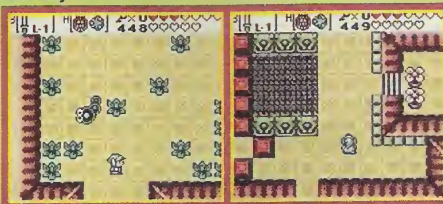


Gasha Seed (2), Seed Shooter, Boss Key, 20 rupees

Na początek udaj się przed siebie. W następnej komnacie zabij dwie pełzające kulki, a otworzą się drzwi po prawej. Jak już się tam znajdziesz, uderz mieczem w kryształ, który stoi między kamieniami. Spowodujesz lekkie wstrząsy, ale tak właśnie ma być. Wróć teraz do pierwszej sali tej jaskini i skieruj się na lewo do skał. Przesuń drugą od góry, a tą nadkruszoną zbombarduj. Droga wolna. Kicające króliki to Twoi nowi przeciwnicy, ale nie pozbędziesz się ich zwyczajnie uderzając mieczem. Trzeba na nie coś więcej, gra na harfie w zupełności tu wystarczy. Dostaniesz kufek, a w środku Dungeon Map. Opuść teraz tę komnatę i zwróć do pomieszczenia, gdzie rozbiłeś kryształ. Wejdź po schodkach na górę, gdzie skorzystaj z obrotowych drzwi. Wyłudzisz w prawym korytarzu. Dotrzesz nim do salki, gdzie znajduje się następny kryształ, ale droga do niego nie jest łatwa. Najpierw zbombarduj nadkruszoną skałę na dół. Idź następnie w prawo, aż do kamiennych miszków, zbombarduj leżący tam glaz, a przez zielony murek rzuć bombkę na jeszcze jeden taki kamień.

Maszeruj na górę i przesuń skałę w lewo, tak, ażeby dostać się do następnego zielonego ogrodzenia. Przez niego rzuć bombę na ostatni już uszkodzony glaz. Wróć potem do południowej ściany sali i tam pchnij kamień do góry. Zniszcz kryształ, a potem przesuń blok, który jest na prawo od niego do góry. Przepchnij popiersie miszka na zieloną płytę, następnie w górę i w lewo tak, żeby razem z innymi stało na rogach kwadratu. W jego środku pojawi się Small Key. Złap go i wyjdź z tej komnaty. Obrotowe drzwi skierują Cię na południe. Wróć więc do salki, gdzie zabijeś dwie pełzające kulki i otwórz drzwi na północnej ścianie. Za nimi stań na czarnej podłodze między popiersiami miszków. Spadniesz piętro niżej, bądź jednak ostrożny, gdyż czyha tam na Ciebie spora grupka niestronnych przeciwników. Rozpraw się z nimi jak najszybciej i udaj się na południe. Omiń robaka w pudle i zajmij się dopiero kicającymi w klatce królikami – załatw je gra na harfie. Otworzą się wrota na górę, przez które przejdź, a następnie idź zgodnie z tym jak prowadzi ścieżka. Na końcu wdrap się na stopnie i zlikwiduj trzeci kryształ. Z powrotem zejź na dół, odsuń kamień w prawym górnym rogu i dojdź do pomieszczenia, gdzie pokonałeś zajace. Wyjdź drugimi drzwiami. Rzuć w robaka bombę, dzięki czemu otworzą się drzwi po Twojej lewej. Skorzystaj z nich i maszeruj przed siebie. W następnej sali rzuć bombę na ruchomy chodnik, ale zrób to z takiej odległości, by wybuchła na przeciwko tego niebieskiego robota – to przełącznik. Gdy uda Ci się tego dokonać, statua na górze ożyje i będziesz ją musiał pokonać, jeśli chcesz uzyskać Compass oczywiście. W tym celu wystarczy rzucić w niego bombą – przestanie wówczas istnieć. Jak już się z nim uporasz wejdź na górę, a potem udaj się na południe. Dojdziesz tak do pomieszczenia gdzie wokół niebieskiego kafelka stoją kamienie. Ułoż to wyżej dokładnie tak jak te na dole, ale jakby były ich lustrzanym odbiciem. Spadnie wtedy Small Key, który weź i opuść komnatę. Z następnej przeskocz do salki z królikami. Możesz to zrobić w miejscu, gdzie nie ma dodatkowego, zielonego murka. Zwierzaki jednak zostaw w spokoju i idź dalej. Zbombarduj uszkodzony glaz i przesuń następny tak, by otworzyć sobie przejście. Jesteś w początkowej komnacie tego poziomu. Stąd wędruj na północ dwie planse, czyli do pomieszczenia, w którym spadłeś na dół.

Tu skręć w prawo na schodki. Skorzystaj z obrotowych drzwi, które skierują Cię na południe – tam się udaj. Dalej skręć w lewo i znowu przez zarośnięte pomieszczenie do góry. Tu ponownie w prawo i do obrotowych drzwi. Tym razem uderkują Cię na północ. Kiedy już wejdiesz do kolejnej sali uważaj na dwie pełzające, żółte opony. Idź do komnaty po prawej. W rogu jest guzik, który po naciśnięciu aktywuje cztery statuy. Pokonaj je bombami i weź do kolekcji kolejny Small Key. Cofnij się do poprzedniej sali, uzbój się w tarczę i wkrocz przez drzwi na północnej ścianie do następnego pomieszczenia. Zabij dżdżownicę, usadow się w jednym miejscu i trzymaj tarczę w pogotowiu, bo oto rozpocznie się atak. Kiedy już wszystkie kwadraty znikną, otworzą się wejścia. Skorzystaj z lewego. Idź szerokim korytarzem aż do drzwi otwieranych kluczem, potem po schodach i na dół do skrzynki. Weź co Twoje i otwórz wspomnianą wrota. Zignoruj nie zapalony znicz i idź dalej. Pozbądź się pełzających kulek i koślawych kaczek, a pojawi się skrzynia. W środku jest coś, co ułatwi ci zapalenie owego znicza. To Seed Shooter. Wykorzystaj go więc w poprzedniej sali. Stań na przeciw pochodni i użyj go wraz z Ember Seeds. Wróć do komnaty, z której tu wchodziłeś, a następnie skieruj się do sali, gdzie atakowały Cię kwadraty.



Teraz na dół i w lewo – ostatni kryształ. Stań przy murku i strzel z Seed Shootera (przytrzymaj A lub B i nakieruj lufę wprost na kryształ). Stąd na dół, a tam niespodzianka – kuferek, ze



schowanym w środku Gasha Seed. Weź go oczywiście, a potem udaj się w lewo, do miejsca, gdzie można spaść piętro niżej. Kiedy znajdziesz się na dole maszeruj w prawo do obrotowych drzwi, a potem zgodnie z kierunkiem, w którym Cię ustawia. W tej komnacie możesz dostać jeszcze jedno Gasha Seed. W tym celu zepchnij trzy kamienie z prawej strony i odpowiednio wyceluj Seed Shooterem w nie zapalone znicze. Kiedy je rozgrzejesz pojawi się kufek, a w nim wiadome nasiono. Teraz wędruj w lewo, do góry, w prawo i znowu do obrotowych drzwi. Skieruj Cię na północ, a to droga do mini-bossa. Jesteś gotów? Pamiętaj, aby przed walką z nim koniecznie uzbroić się w łopatę i miecz!

M-boss Subterror

Krecik to nowy przeciwnik. Nie jest trudny, lecz aby go zranić należy go najpierw wykopać spod ziemi, gdyż kiedy kryje się pod ziemią Twoje rany nic mu nie robią. Więc jak tylko wylicze na powierzchnię (z Twoją pomocą) tej go mieczem ile wlezie. Kiedy powtórzysz kilka razy operację „wykopalska”, kret zacznie szaleć i nagle przyspieszy. Kiedy schowa się całkowicie pod ziemię, to znak, że za raz wychyli swój swidrujący nosek, by Cię zranić. Wtedy uciekaj od niego, a jak znowu będzie w ziemi – goń go, wykopuj i atakuj. Nie powinienes mieć z tym problemów. Oczywiście kiedy zniknie na dobre, otworzy się teleport do początkowej plansy.

Teraz w lewo, a stamtąd do góry do kulkowych robaków. Pozbądź się ich i przesuń kamień w prawym dolnym rogu do środka – dostaniesz Small Key. Wróć z nim do komnaty mini-bossa, potem udaj się na południe do obrotowych drzwi, w lewo i na północ. Przejdź przez most i uderzaj w przełącznik po lewej tak długo, aż różowy patyk po prawej znajdzie się w położeniu ukośnym. To ułatwi Ci strzelanie w przełącznik, gdyż ich zadaniem jest odbicie i pokierowanie pocisku wprost na niego. Strzel zatem z Seed Shootera, a pojawi się most. Przejdź na jego drugi koniec i otwórz drzwi kluczem. Jeśli chcesz dodatkowe 20 rupees, zejź po mostku na dół. Kiedy już się wzbogacisz wróć do nowo otwartych drzwi. Tam najpierw strzel w przełącznik, a potem w obrotowy patyk. Kiedy znajdziesz się już na drugiej stronie wykorzystaj ten sam przełącznik i znowu ustaw go tak, by odbił nasiona, które strzelisz w kijek. Przesuń kamień na przeciw wejścia do głównego bossa i przejdź do salki mini-bossa (w prawo, na dół i w prawo). Teraz do obrotowych drzwi, czyli na południe i w prawo. W tej komnacie w górnym rogu jest guzik. Wejdź na niego i ustaw kijki następująco: // . Wówczas nie schodząc z przycisku strzel w sufit w kierunku północno-wschodnim, tak, by patyki odbiły pocisk i otworzyły drzwi. Przejdź przez nie i weź z kufra na podwyższeniu Boss Key. Zeskocz z polki na lewo (w miejscu, gdzie nie ma zielonego muru) i idź przed siebie, aż do komnaty mini-bossa. Stamtąd w lewo i do góry. Teraz tylko drzwi dzielą Cię od bossa. Otwórz je kluczem, ale dopiero kiedy uzbroisz się w Roc's Feather i Seed Shooter przestap ich próg.

Boss Shadow Hag

Przedmioty: Heart Container, Echoing Howl

Walka będzie bardzo ciężka. Na początek Twój Cień – boss, będzie zamieniał się w cztery czarne dziury. Oczywiście uciekaj przed nimi, albo przeskakuj je w miarę możliwości. Później, kiedy już mu się to znudzi, zacznie wysyłać w Twoją stronę motyli, strzelaj do nich za pomocą Seed Shootera. Zauważ, że kiedy jesteś nimi zajęty, potworek pojawia się za Tobą. Można go zechytryczyć: wystarczy strzelać w ścianę przed siebie, a zbłądzone nasionka, o ile nie spotkają na swej drodze motyli, trafią w niego. Bądź jednak ostrożny, gdyż boss może na Ciebie zaszarżować! Zwyczajnie zejź mu wtedy z drogi. Wszystko powtórzy się kilka razy, aż w końcu uda Ci się go załatwić. Tradycyjnie otrzymasz Heart Container i Essence of Time: Echoing Howl.

Udaj się na północ do Tokajów rozprawiających nad czerwoną stworem. Pogadaj z tym po lewej i wymień swoje Ember Seeds na ową rybkę. To Dimitri, który może przewieźć Cię przez wielką wodę. Przeprowadź się przy jego pomocy do Lynna Village – jest na północy.

LYNNA VILLAGE

Przedmioty: Ring, Doggie Mask, Dumbbell

Na plaży skorzystaj ze stopni po prawej i wejdź do jaskini. Strzel w północną ścianę z Seed Shootera, ale tak, żeby pocisk odbił się od niej i uderzył w przełącznik. Pojawi się most, którym przejdiesz do schodów, a poprowadzą Cię one do Tinglem. Porozmawiaj z nim, a wyzaruje specjalnie dla Ciebie pewne ulepszenie do Seed Satchel. Od teraz pomieścisz więcej nasion. Kiedy otrzymasz już prezent, wróć na plażę i wejdź drugim stopniem. W wiosce kieruj się w lewo, za most i na drogę do Symmetry City. Po lewej stronie od mostu, w domku czeka głodomór, któremu możesz wręczyć Tasy Meat. W podziękowaniu otrzymasz Doggie Mask, którą zanieś do domku w Lynna Village. Znajdziesz go po prawej stronie wejścia do Black Tower. Mieszka tam Mamamu Yan, której akurat maska dla pieska bardzo się przyda. Od niej też coś dostaniesz – będzie to Dumbbell. Stąd udaj się w lewo do pierwszego drewnianej tabliczki. Potem do Symmetry City, czyli na północ. Po drugiej stronie rzeki spał drzewko i przełącznik dzwignię. Pojawi się most. Przejdź przez niego, następnie skieruj się na północ i maszeruj cały czas ścieżką. Uważaj na osiornice, bo nie są Twoimi przyjaciółmi, podobnie jak klauny w wodzie.

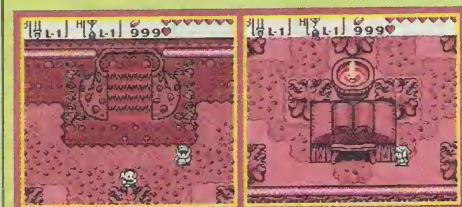
W żadnym wypadku nie próbuj też uderzać w kalmary swoimi mieczem, bo czeka Cię mały „szok”. Zanim się dojdziem do facecika przy moście, porozmawiaj z nim. Okaze się, że wszyscy jego ludzka mają przerwę i nie można się przeprowadzić do Symmetry City Ruins. Wróć więc drogą, którą przybyłeś. Nie odepiesz daleko, gdy pojawi się jeden z trzech królików, z którymi grałeś w chowanego w lesie. Poprosi Cię o pomoc w szukaniu dużego zwierza, które zgubiło się w ich lesie. Zgódź się i pomaszeruj do wejścia do owego lasu, czyli wróć do miejsca z drewnianą tabliczką, potem w lewo i za królikiem, by ostatecznie dotrzeć na ich polanę. Teraz na górę, na dół i znowu na górę, a tam... Moosh! Za pomoc w uratowaniu dostaniesz od niego Moosh's Flute. Teraz udaj się z powrotem na północ do ludka przy schodach i ponownie go zagadnij. Tym razem poprosi Cię o pomoc w poszukiwaniach swoich pracowników. Pierwszego z nich znajdziesz gdy skierujesz się w prawo. Tam za dziurami w ziemi są schody, na które przy pomocy Moosh'a przeleć. Niedaleko za drzewem schował się pierwszy z trzech leni. Porozmawiaj z nim i wróć do schodów, on natomiast pogna do szefa. Stąd na prawo za dziurą. Dla odmiany dalej będzie cała ich masa. Przedostań się przez nie na prawą stronę aż do krzaków, przetrnij je i skieruj się na południe. Możesz wejść do jaskini, gdzie znajdziesz Ring, jeśli nie chcesz, wybierz dolną ścieżkę. Dalej wspinaj się na schody i idź przed siebie ścieżką. Na jej końcu natkniesz się na drugiego pracownika – został już tylko jeden. Wróć za dziurą w ziemi i przed podwyższeniem, na którym znalazłeś pierwszego pomocnika, udaj się na północ. Za kępą kwiatków skręć w prawo, a dalej zejź po drabinie i zajrzyj do jamy. Teraz na południe. Przeleć przez ostatnie doły i wysiły leniucha do roboty. Kiedy tylko z nim pogadasz, pobiegnie do szefa i zacznie pracować. Przejdź przez świeżo wybudowany most i wmaszeruj do Symmetry City

SYMMETRY CITY

Przedmioty: Gale Seeds, Tuni Nut, Heart Piece

Kiedy już wejdiesz do tej krainy, udaj się w lewo. Uważaj jednak na ogniki, gdyż będą one w Ciebie rzucać płonącymi kulkami. Po drodze miniesz nowe owocowe drzewo. Zgarnij jego plony, czyli Gale Seeds. Zetrnij też krzaczki po dwóch stronach drzewa, a odkryją się teleporty. Zagraj na Harp of Ages i przeniesiesz się w czasie. Gdy będziesz już na miejscu, odwiedź duży dom niedaleko Ciebie. Pogadaj z dziewczynkami, które siedzą w środku, a dowiesz się o wielkiej katastrofie jaka przytrafiła się miastu. Jak skończysz rozmowę, zejź schodami w rogu na dół i daj kołyszącemu się facecikowi Dumbbell. Dostaniesz w zamian Cheesy Mustache. Następnie udaj się do domu w prawym górnym rogu, a stamtąd do tego w lewym. W środku dostaniesz Tuni Nut, które trzeba dostarczyć do Patch'a. Oto Twoja nowa misja, jeśli oczywiście zgodzisz się pomóc. Gdy tak się stanie, skieruj się na południe, do drabiny. Zejź niżej, a następnie wejdź po tej obok, aż dotrzesz do wody. Przepłyn wtedy w prawy górny róg zanurkuj (B). Pław się w wodzie, zlikwiduj rybkę jeśli wejdą Ci w drogę i wejdź po drabinie. Pogadaj z Tokay'em.

Zagraj mu na Harp of Ages, a w zamian nauczy Cię on nowej pieśni. Będzie to Tune of Currents, dzięki której będziesz mógł szybko powrócić do swych czasów. Czas wykorzystać nową umiejętność, wróć więc do miejsca, gdzie zanurkowałeś, potem, na dół i w lewo, aż w najniższy punkt plansy. Teraz gramy na Harfie nową pieśń. Kiedy wyłudzisz w przyszłości przejdź po moście i zabierz Piece Of Heart. Jeśli się nie mylę, to już czwarta taka część, więc razem tworzą dodatkowe serduszek! Wróć do starych czasów i zejź na



sam dół, skąd wyrusz w lewo do sowy. Tam znowu zagraj i przenieś się do przyszłości. Po schodach zejźdź niżej i maszeruj zgodnie z tym, gdzie prowadzi Cię ścieżka. Po drodze natkniesz się na kilku przeciwników, więc bądź ostrożny. Na końcu trafisz na schody oraz roślinę, po której da się wspiąć na górę. Wybierz stopnie. Na górze pozbądź się kamienia i skorzystaj z ukrytego tam teleportu. Zagraj na Harfie Tune of Echoes i przenieś się w przeszłość. Wejźdź teraz do jaskini i wspinaj się po schodach. Na górze idź w prawo i wyjdź na zewnątrz. Kamień po lewej przepchnij do wody, a zmieni się trochę krajobraz - to co było po lewej będzie teraz po prawej. Następnie wróć do środka zejźdź schodami i opuść tę grotę na dobre. Skieruj się na południe. Kiedy zejźdźs po stopniach po lewej stronie znajdziesz zieloną roślinę - przesuń ją na piasek z prawej strony. Zagraj tam również Tune Of Currents i przenieś się w przyszłość. Wdrap się po dojrzałym już zielsku i maszeruj w prawo. Przepłynij przez wodę do drabiny w prawym górnym rogu i wejźdź na górę. Teraz idź przed siebie zgodnie z kierunkiem tej dość szerokiej ścieżki. Na końcu natkniesz się na teleport, z którego skorzystaj. Będąc już w przeszłości skieruj się na górę, potem w lewo i na dół, aż do wody. Wejźdź po znajdujących się tam schodach i idź tak, jak poprowadzi Cię droga. Z drewnianej tabliczki dowiesz się, że to droga do Restoration Wall. Wspinaj się następnie na winobluszcz, uważaj jednak na spadające z góry glazy. Na szczycie zaś wstąp do grotty. Skieruj się tam Patcha, tego ludka, który ma naprawić Tuni Nut. Pogadaj z nim, a dowiesz się, że pomoże tu Restoration Ceremony. Kiedy odejdziesz, udaj się za nim i znów zagadnij. Jeśli pragniesz naprawić Tuni Nut, to musisz wziąć udział we wspomnianej ceremonii. Crazy Cart - tak zwie się nowa gra. Twoim zadaniem jest wpędzić muszlowce do dziury, obojętnie której, ale koniecznie przed tym jak wagonik uderzy w Tuni Nut. Proponuję je zwać w pobliże najbliższej dziury i tam szybkoćkio je wyeliminować. Musicie tylko uważać by samemu w niej nie wyładować! Kiedy już uda Ci się wykonać powierzone zadanie, Patch odda Ci Tuni Nut całe i zdrowe. Weź je i opuść ten przybytek. Jeśli brakuje Ci kilku serc, możesz poprzysuwać dzbany w pierwszym pomieszczeniu i zebrać kilka. Kiedy już znajdziesz się na zewnątrz, udaj się na prawo, zeskocz z klifu i wdrap się na górę. Wejźdźs tak do Symmetry City, gdzie skieruj się do dużego domu w środku wioski, by umieścić Tuni Nut na piedestale. Wszystko uspokoi się gdy tego dokonasz. Wyjźdź stamtąd i udaj się na północ do wulkanu. Zagraj na harfie i przenieś się w przyszłość, by wejźdź do ukrytej w nim jaskini.

LEVEL 4: SKULL DUNGEON

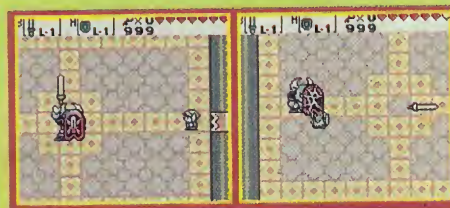
Przedmioty: Compass, Dungeon Map, Small Key (5), Switch Hook, Boss Key

Idź do góry i w lewo. W tym pomieszczeniu zabij wszystkich przeciwników i udaj się do komnaty po lewej. Przeskocz przez lawę i wejźdź do kolejnej salki. Tam strzeż się elektrycznych nietoperzy i biegającego słonka! Przesmygnij się na drugi koniec i opuść pomieszczenie. Tu, za kamieniami, znajduje się kufer, a w środku Compass. Przesuń najbardziej wystający głaz do góry lub na dół i weź co Twoje. Kieruj się dalej na południe. Przeskocz przez lawę, by dostać do kostki i zacząć ją przepychać. Najpierw cztery razy do dołu, później w prawo, do góry, w lewo i na dół. Teraz prosto do dziury. Pojawi się skrzynia i Small Key. Zbierz do kolekcji i wejźdź po schodach po lewej. Udaj się na północ i zeskocz na dół. Wyjźdź prawymi drzwiami i maszeruj tak aż do komnaty, gdzie na północny znajdują się zamknięte drzwi. Żeby się tam dostać rób co następuje: przeskoć przez lawę na prawo, a potem na dół. Stąd idź w prawo, na końcu skocz do góry i znów na prawo. Zrób krok do góry i przeskoć na lewo, by przepchnąć kamień zgodnie z tym kierunkiem. Możesz teraz dostać się wyżej. Skocz na górę i przesuń kamień po prawej. Droga do drzwi stoi otworem. Otwórz je i przejdź na drugą stronę. Zabij wszystkie trupki, ale unikaj słoneczka. Wyjźdź drugą stroną i przełącz dzwignię. Wskocz na wagonik i przejeźdź się do kolejnego pomieszczenia. Znajdziesz tam skrzynię z Dungeon Map. Chwyć ją i wróć do pociągu. Znow przełącz pstryczek i ponownie udaj się w trasę. Kiedy będziesz mijal następny przełącznik, uderz w niego mieczem - zmieni się kierunek torów. Gdy wagonik Cię wyrzuci, skieruj się na dół. Tu czeka Cię próba celności. Musisz wycelować z Seed Schootera na południowy-wschód, a kiedy przełącznik na górze zbliży się do prawej ściany - strzelić. Jeśli trafisz, pojawi się kufer z Small Key w środku. Zabierz go i znów wróć do wagonika. Wyładowujesz w poprzedniej salki. Teraz rozpraw się z buszującymi tu zielonymi kapturkami i otwórz drzwi na północ. Stamtąd udaj się w prawo, przeskoć przez lawę (uważaj na niebieskie czujniki) i później kieruj się na północ. Zanim zajmiesz się przełącznikiem na górze, rozpraw się ze wszystkimi nietoperzami. Później pociągnij go przy pomocy Power Brancelet, aż pojawi się podłoga. Wtedy puść

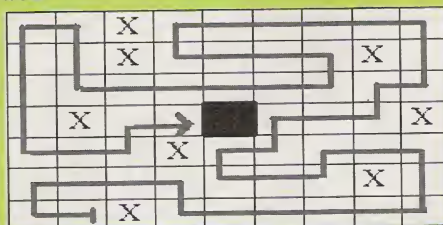
go i szybkoćkio pobiegnij w lewo do samej ściany i do góry. Wstąp do kolejnego pomieszczenia, gdzie czają się trupki. Rozpraw się z nimi i maszeruj w lewo. Jeżeli muszlowce zagradzają Ci drogę i nie możesz przez nie przedostać się na drugą stronę, rzuc w nie bombą. Kiedy już przeskoczysz, idź na północ. Tu kluczem do otwarcia drzwi po lewej jest odpowiednie ułożenie kolorów na czerwonych kafelkach. Wzór masz po prawej. Skacz więc na nich, aż po obu stronach pojawi się ten sam wzór. Wtedy drzwi się otworzą. Nie śpiesz się jednak, gdyż zaraz za nimi czają się czujniki oraz dwa zielone kapturki, a i podłoga w niektórych miejscach też nie jest zbyt trwała. Pozbądź się przeciwników, a potem uruchom czujnik i szybkoćkio wejźdź nad kostkę. Pchnij ją w dół dwa razy, potem znow uruchom czujnik i kiedy będzie wracał wejźdź pod niego i poślij kostkę dwa razy w lewo, potem też dwa razy w dół i do dziury. Wskocz do wagonu i przejeźdź się do następnej komnaty. Stąd skieruj się w prawo, wskocz na ruchomą platformę i uzbroj się w Seed Schootera. Gdy będziesz najbliższej północnej ściany, strzel w północno-wschodnim kierunku. Powinieneś trafić w przełącznik. Pojawi się wtedy skrzynia i kolejny Small Key. Wróć do poprzedniego pomieszczenia i otwórz zamknięte drzwi po lewej. Zwalcz trupki i otwórz niebieską blokadę, by dostać się do czerwonego kafelka. Skocz na niego, a kiedy stanie się niebieski wróć do wagoników i wskocz do tego, którym tu nie przyjechałeś. W pomieszczeniu na południe (będzie tam dużo torów) koniecznie podczas jazdy zabij wszystkie trupki. Otwórz Ci to drzwi po lewej. Jeśli nie uda Ci się to za pierwszym razem, jeźdź tak długo, aż osiągniesz sukces. W kolejnej sali podnieś dzban - uzupełnisz swoje serce. Będziesz tego potrzebował, bo skakanie na platformy, które Cię tu czeka, nie będzie łatwe. Rób więc to bardzo uważnie. Kiedy już wreszcie uda Ci się bezpiecznie wyładować na brzegu, idź do sali na dole i poprzestawiaj kolory kafelków tak, by zgadzały się z tymi wyżej. Dostaniesz Small Key, którym możesz stworzyć blokadę do wagonika w poprzedniej komnacie. Wskocz do niego i przejeźdź na drugi koniec trasy. Zabij munię i pozbieraj spod dzbanów serduszką. Teraz czeka Cię walka z mini-bossem.

M-boss Amos Warr.

Na początku Wojownik rzuci w Ciebie swój wielki miecz, który będzie Cię gonil. Oczywiście uciekaj przed nim, ale staraj się robić to tak, by uderzał w swego właściciela. Po kilku ciosach jego tarcza rozkruszy się, a miecz złamie na pół. To go bardzo rozjuszy i będzie teraz na Ciebie szarżował. Pozwól mu atakować, lecz zanim w Ciebie uderzy odskocz na bok. Uderzy wtedy w ścianę i odbije się od niej. To najlepsza chwila na uderzenie mieczem. Po kilku takich razach pokonasz go. Złap latającą pszczołkę i wyjźdź południowym wyjściem.

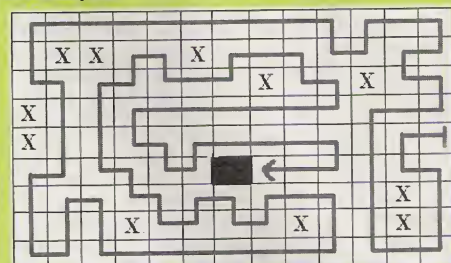


Zabij trupki i jeźdź po schodach. Na dole przejeźdź przez most i zbombarduj ścianę, w miejscu gdzie znajdują się dwa ikony (XX). W tym pomieszczeniu czeka Cię zabawa. Musisz przejść do środka salki, ale przez każdy z kafelków tylko raz. Jak już zauważyłeś cała trasa podświetla się na czerwono, to wiele ułatwi. Uważaj, zrobimy to tak:



Gdy dojdiesz do środka we właściwy sposób, dostaniesz Switch Hook. Idź wypróbować go za drzwiami z lewej, a potem wróć do pomieszczenia z mini-bossem, czyli po schodach na górę. Stamtąd kieruj się na prawo, a przy wagoniku wejźdź na stopnie i na północ. Zamień się miejscami z kamieniem po prawej, tym, który blokuje wejście. Tam skreć na południe i w prawo, w wąską korytarzyk. Po drodze uważaj na wrogów. W tej salce znow użyj Switch Hooka, a gdy wyładowiesz na drugiej stronie idź do guzika i tam zrób to samo, czyli postaw na nim kamień zamiast siebie. Wejźdź po schodach, pozbądź się zielonego kapturka i maszeruj dalej na południe, a potem w prawo przez most. Dalej zaprowadzi Cię ścieżka. Skorzystaj ze stopni na dół i zabij munię. W kolejnym pomieszczeniu zlikwiduj węże, a następnie zamień się miejscami z kamieniem na wyspie, później z dzbankiem. Następny krok to sprowadzenie kamienia na guzik, ale tak, by mieć dojsie do drzwi. Musisz więc zapędzić go w lewy róg, a potem stojąc na przycisku znów się z nim zamienić. I

gotowe, drzwi otwarte i można przez nie przejść. Za nimi skreć w lewo. Teraz ponownie zabawa z zamienianiem się miejscami. Najpierw zrób tak z pierwszym od góry dzbankiem po lewej, potem z tym niżej i na końcu z tym po lewej. Teraz kolej na ten na dole za lawą i na koniec zastąp się z dzbanem po prawej. Przejeźdź przez następne drzwi. To komnata, w której trzeba skakać na środkowy kafelek by pozbyc się dżdżownic. Kiedy zmienisz kolor, zauważysz je na pewno, choć po chwili znikną. Kiedy znikną udaj się w lewo. Przeskocz przez lawę, lecz dalej uważaj na czujniki. Kiedy prześlisz się obok nich wejźdź do kolejnej komnaty. Tu, podobnie jak w ostatniej, musisz dobrze do środka, ale po drodze zaliczając wszystkie kafelki tylko raz. Robimy tak:



Jeśli zrobisz wszystko właściwie, to dostaniesz Small Key. Następnie opuść tę komnatę i udaj się na północ. Czekaj Cię przeprawa przez ruchome platformy, więc działaj ostrożnie. Wejźdź na pierwszą, a następnie zamień się miejscami z kamieniem i wskocz na kolejny pomost. Powróć na ląd i skorzystaj ze znajdujących się tam schodów. Na górze zajmij się nietoperkami i przedostań się do drugiej drabiny. Wskakuj na stopnie i zamieniaj się miejscami z dzbankami. Otwórz niebieską blokadę i idź dalej, pomóż sobie Switch Hookiem, gdybyś znalazł się na krawędzi. Na końcu zejźdź schodami, uzbroj się w Power Brancelet i pociągnij przełącznik. Pojawi się podłoga, więc jak najszybciej przebiegnij na drugą stronę, bo lawa zjawi się naprawdę szybko. Stąd kieruj się na północ. Tam również znajdziesz taki przełącznik. Uruchom go i biegnij na dół, by stanąć na miejscu garnka w rogu. Tu lawa Cię nie dosięgnie. W tej chwili wystarczy Ci już tylko Switch Hook. Zamieniaj się miejscami z kamieniami, aż znajdziesz się na suchym lądzie. Kierunek: północ. Tam w prawo po schodkach, na górze skocz przez lawę, zamień się z dzbankiem, a ten po prawej przepchnij. Wyżej jest jeden, z którym możesz się zamienić, pamiętaj jednak, by dzbanek nad niebieskim kafiem pchnąć pod ścianę! Zrób tak, a następnie zamień się z tym po lewej, za ogrodzeniem. Powróć to na naczyniu w górnym rogu. Wazę po lewej wepchnij na guzik i desantuj się na podwyższenie do kufra. Jest tam Boss Key. Zeskocz niżej i udaj się na południe, potem w prawo, gdzie zamień się z kamieniami. Zejźdź po schodach i przedostań się do drugiej drabiny. Jesteś już przy komnacie z bossem. Poodkrzyj dzbanki i weź to co pod nimi znajdziesz.

Boss Eysoar

Przedmioty: Heart Container, Burning Flame

Twoj przeciwnik jest stosunkowo uporczywy, ma bowiem kilku pomocników, którzy płaczą się wokół niego. Musisz więc zwracać uwagę nie tylko na niego, ale też na te kurduple. Najpierw zajmij się nimi. Cóż, walka przypominać będzie walkę z wiatrakami, za każdym razem bowiem gdy zlikwidujesz kilka, natychmiast pojawiają się ponownie. Robią to jednak na tyle późno, że zdołasz przedrzeć się do bossa. Użyj wtedy Switch Hooka, by podmienić się miejscami. Na chwilę straci on poczucie kierunku i to jest właśnie chwila na Twój atak. Uderzaj mieczem ile wlezie, a potem uciekaj. Ponawiaj szarżę, aż go pokonasz. Wówczas dostaniesz Heart Container i otworzy się droga do Burning Flame'a.

LYNNA VILLAGE

Przedmioty: Funny Joke

Wracamy teraz do Lynna Village, do domu Nayru. W tym celu przenieś się tam przy pomocy Gale Seed. Użyj go, potem wskaż na mapie miejsce przeznaczenia (to miasto w centrum mapy), potwierdź, że to tam chcesz się udać i gotowe. Wyładowałeś przy drzewie z Ember Seeds. Zabierz owoce i skieruj się na północ, aż do sklepu. Przed nim skreć w lewo i maszeruj na spotkanie z ludzikiem odzianym w czarny płaszcz z czerwonymą muszką. Wręcz mu Cheesy Mustache, by w zamian otrzymać Funny Joke. Potem wróć do sklepu skąd udaj się w prawo i do samej góry. Przy chacie Nayru zagraj na Harfie i przenieś się w przeszłość. Idź w lewo i na południe, a następnie przeskoć przez dziurę w ziemi mijane po prawej. Maszeruj teraz w prawy górny róg, a potem do końca drożki, dziurę pokonaj przy pomocy Switch Hooka. Roślinki przy grocie przetrzeb, a w lewym dolnym rogu znajdziesz miejsce na Gasha Seed. Możesz je tam zasadzić.

ROLLINGRIDGE BASE

Przedmioty: Heart Piece, Ring, Pegasus Seeds

Wejść teraz do jaskini, gdzie spotkasz kilku Goronów. Jeśli z nimi pogadasz dowiesz się, że są w wielkim kłopotcie. Otóż Goron Elder został przyspany przez ziemię, a tylko Bomb Flower może pomóc. Oczywiście nie masz tego specyfiku, więc teraz się po niego udasz. Wyjdź z groty i przenieś się do przyszłości. Teraz ponownie się do niej wgramol i skręć w lewo. Właściwie droga sama Cię poprowadzi. Gdy dojdiesz do planszy ze schodami, skorzystaj z tych niżej. Idź następnie w lewo i przy północnej ścianie. Wdrap się na podwyższenie, ale nie wchodź jeszcze na pobliskie schody. Udać się jeszcze na południe, a następnie w lewo. Zejdź na dół i idź po skarpie aż do skrzyni.

Znalazłeś właśnie 50 rupees. Wróć skąd przyszedłeś, czyli do mijanych wcześniej stopni i wejdź na górę. Idź po schodach po lewej, potem do góry i w prawo. Na wschodniej ścianie są ukryte drzwi, które jeśli zbombardujesz, otworzą komnatę z Piece Of Heart. Zabierz je i wróć do małych schodów, potem wyjdź na zewnątrz jaskini. Obierz teraz kierunek w prawo, wspinaj się po stopniach na górę i idź przed siebie do Great Moblin's Palace. Wstąp do niego. Niepiesznie zmierzaj do stopni. Niedługo jednak podłoga zacznie się zmieniać i wpadniesz niżej. Wspinaj się więc po drabinach, a w razie potrzeby chowaj się przed ogniem na półkach. Potem wskocz na platformy i wykap się w wodzie. Ta drabina nad wysepką, to droga do pierścienia. Wdrap się na nią, a znajdziesz go w skrzyni. Kiedy będziesz miał go w swoim posiadaniu, wróć do wody i przepłynij wąskim korytarzem przy dnie.

Wejść po drabinie i zbombarduj nadkruszone kamienie, by otworzyć sobie drogę do stopni. Wyjdź na zewnątrz i wróć do wejścia do zamku. Zejdź po schodach i maszeruj w prawo do następnej jaskini. Odrzuć kamień po jej lewej stronie i obudź teleport grą na Harfie. Przenieś się w przeszłość. Tu kieruj się w lewo, a następnie wejdź po schodach i udaj się na północ. Przejdź na drugą stronę mostu i zabierz trochę Pegasus Seeds. Daj koncert na harfie i wróć do przyszłości. Ponownie skieruj się do Pałacu Moblina, czyli idź na dół, w lewo i po schodach. Gdy znajdziesz się w środku użyj nowych nasion, gdyż dodadzą Ci prędkości. Koniecznie dobiegnij do stopni nim dogoni Cię tworząca się przepaść, jeśli nie uda Ci się za pierwszym razem, powtarzaj to aż do skutku. Gdy już się na nie wdrapijesz, poodkrójwaj dzbanki i wejdź jeszcze wyżej.

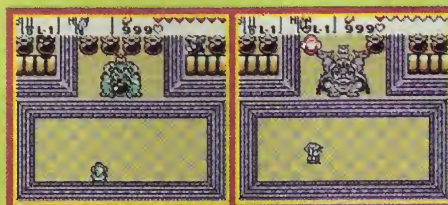


Boss Moblin

Przedmioty: Bomb Flower

Cała zabawa polega na tym, żeby uciekać przed bombkami. Moblin będzie miał dwóch pomocników, którzy będą w Ciebie rzucać małymi, a sam szef uraczy Cię bombami o dużo większym kalibrze. Małe omijaj z daleka, a duże chwytaj przy pomocy Power Bracelet i rzucaj z powrotem Moblinowi. Staraj się robić to tak, żeby wybuchły przy nim, czyli rzucaj, kiedy zaczyna migotać na czerwono. Po kilku celnych trafieniach odejdzie skruszony, a Goroni wynagrodzą Cię za walkę Bomb Flowerem.

Wyrusz teraz na południe, a potem w prawo do teleportu. Zagraj na Harfie Tune of Echoes i przenieś się w czasie. Idź w lewo dwie plansze i zeskocz na dół. Skieruj się dalej w lewo i wkrocz do jaskini po raz kolejny. Czy pamiętasz Gasha Seed, które zasadziłeś w pobliżu? Jak widzisz jest teraz bardzo wyrosnięte i ma śliczny czerwony owoc. Zerwij go i sprawdź co ma w środku - mój miał pierścień. W grocie oddaj Goronowi Bomb Flower, które uratuje Eldera... hm, okaże się co prawda, że nie było mu to potrzebne, ale za fatygę otrzymasz Crown Key. Wyrusz teraz ścieżką, którą odgruzowali, zeskocz z podwyższenia i wejdź na schody. Stąd wyrusz w lewo i całutki czas przed siebie, aż opuścisz ten przybytek. Udać się następnie w prawo i na północ, gdzie zagraj na Harfie, by wróć



do przyszłości. Odwiedź jaskinię i uzbroj się w Roc's Feather i Pegasus Seeds. Użyj najpierw nasionka, a następnie skocz przez obszerną dziurę na platformę przed Tobą. To samo zrób kierując się w prawo. Przejdź na następną planszę i skacz wzdłuż północnej, a następnie wschodniej. Wyjdź stąd przez pobliskie drzwi i skieruj się w lewo. Na górze znajdują się pięknie zdobione, zamknięte na klucz wrota, powinien pasować do nich klucz, który otrzymałeś od Eldera. Wypróbuj go i wkrocz do środka tej groty. To kolejny poziom.

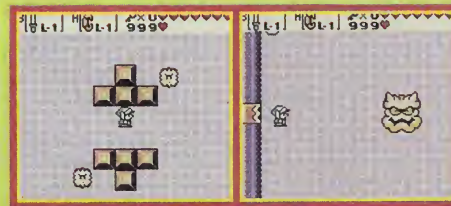
LEVEL 5: CROWN DUNGEON

Przedmioty: Small Key (6), Dungeon Map, Cane of Somaria, Compass, Boss Key

Udać się na północ, zlikwiduj trójkę przeciwników i przejdź przez nowo otwarte drzwi. Nie przełączając przycisku maszeruj w lewo, min laserowy czujnik i wejdź do następnej komnaty. Stąd wyrusz na północ, gdzie rozpraw się z nieprzyjacielem. Wówczas otworzą się schody w północnej części komnaty. Zejdź nimi na dół, a tam przeskocz przez wyrwę w podłodze i pozbądź się rywali. Teraz zamień się miejscami z kamieniem po drugiej stronie i umieść go na guziku po lewej - w ten sposób otworzysz drzwi. Przejdź przez nie i skorzystaj ze stopni na górę. Omijaj żółte oponki, bo zjadają Twoją tarczę (Shield)! Stamtąd kieruj się na południe aż do przełącznika. Uderz w niego mieczem - tak zablokujesz ścieżkę czerwoną, a otworzysz niebieską. Idź więc teraz w prawo do nie zapalonych trzech zniczy. Stań między dwoma dolnymi i strzel przy pomocy Seed Shootera w ten po lewej, a następnie jak najszybciej w ten na północy. Jeśli zrobisz to wystarczająco szybko, pojawi się kufer, a w nim Small Key. Następnie wróć do przełącznika i zmień jego kolor na niebieski, by móc przejść przez czerwoną barierę. Kiedy to zrobisz stań za nią i ponownie uderz w przełącznik, lecz tym razem przy pomocy Seed Shootera. Zamkniesz czerwoną, a otworzysz niebieskie blokadę. Idź dalej przez błękitny pomost po prawej, a za nim skręć na północ. W następnej komnacie, po lewej stronie są schody, które poprowadzą Cię do skrzynki z Small Key w środku. Weź go i wróć do poprzedniej sali. Stąd udaj się w prawo dokąd tylko się da (na końcu zatrzyma Cię czerwona bariera). Strzel w przycisk, a otworzy się. Przejdź do niego i uderz go raz mieczem. Maszeruj teraz w prawo, lecz wybierz dolną, nie górną ścieżkę. Idź przed siebie, aż do komnaty, gdzie znajdują się zamknięte na klucz drzwi. Na razie zostaw je w spokoju i przejdź do sali obok, po prawej. W kufurze znajdziesz Dungeon Map. Teraz możesz wrócić do zablokowanych wrot. Przejdź przez nie i zejdź schodami niżej. W tym pomieszczeniu należy zapalić wszystkie cztery znicze, co oczywiście nie będzie za proste, gdyż patyczki odbijające pociski są w ciągłym ruchu. Kiedy już Ci się uda, otworzą się drzwi po lewej. Wejdź do kolejnego pomieszczenia gdzie stań na guzik w ziemi - pojawią się kolorowe kafelki.

Zapamiętaj jak są ułożone i poustawiaj pomniki po lewej w taki sam sposób. Jeżeli zapomnisz, wskazuj na przycisk by przypomnieć sobie kombinację. Możesz zrobić to w sposób następujący: żółtego miśka z prawej pchnij w lewo i do góry, niebieskiego pod spodem przesunij w prawo, do góry i na miejsce żółtego, a czerwonego przepchnij do góry; niebieskiego miśka z lewej pchnij w prawo i dwa razy na dół, żółty niech znajdzie się na jego miejscu; czerwony zostaje nietknięty. Gotowe, pojawiła się nawet skrzynia. Weź niespodziankę ze środka (Cane Of Somaria) i wróć do poprzedniej komnaty gdzie wdrap się po schodach. Zajmijmy się teraz znajdującymi się tu popiersiami. Wystarczy wepchnąć je na guziki, ale jak widać nie wystarczy ich by wszystkie były obciążone, więc do ostatniego stwórz kamień. Użyj do tego nowego urządzenia, czyli Cane Of Somaria. Gdy położysz go na przycisku, pojawi się Small Key. Następnie wróć do pomieszczenia z przełącznikiem, które znajduje się na północy. Uderz w niego i zmień kolor aktywnych barier. Teraz dla odmiany czerwone nie będą przeszkadzać. Udać się w prawo, tym razem górną drożką. Zejdź schodami na dół, a tam stań na czerwonych kafelkach i uderz w przełącznik.

Następnie zeskocz i ponownie w niego uderz. Kieruj się teraz w lewo, z daleka jednak omijaj kolesia rzucającego w Ciebie kółczastą kulą, i zejdź do podziemi. Przeskocz przez ruchome platformy i wdrap się na górę po drabinie. Znalazłeś się w ciemnym pokoju? Niestety tak właśnie ma być. Musisz jakimś przedostać się do skrzyni, a ułatwi Ci to Cane Of Somaria. Kieruj się prostą zasadą: otóż jeśli kamień się pojawi, to znak, że w cieniu jest kawałek podłogi i można tam stanąć, jeśli jednak pojawi się chmurka, to zapowiedź długiego spadania w znajdującej się tam dziurze. Pchaj zatem kamień przed siebie i od czasu do czasu badaj, czy nie uda Ci się skrócić w kierunku kuferka. Ja wystartowałam z prawego, dolnego rogu



i szłam w prawo. Pchałam kamień przed siebie trzy razy, a następnie sześć razy na dół. Na końcu wpadnie do dziury, ale w żadnym wypadku nie idź za nim! Stwórz nowy kamień, ale po lewej stronie i pchnij go dwakroć. Ten również przepadnie. Zrób kroczek w dół i znów zmateriałizuj klocek, tym razem po lewej i pchaj go aż nie zniknie. Stamtąd skieruj się na północ, na wysokość podłogi przed kufrem.

Możesz teraz iść śmiało do niego, ale kiedy zabierzesz Small Key ze środka, nie wracaj drogą, którą przybyłeś, lecz zwyczajnie zamień się miejscami z kamieniem po drugiej stronie. Wróć po platformach i drabinie, przejdź przez barykady i wczap się na schody. Maszeruj do przełącznika, a stamtąd w prawo w dolną ścieżkę. Kiedy dojdiesz do zakrętu na południe, zeskocz ze skarpy i udaj się do schodów na dół. Zejdź nimi, przesunij garnki tarasujące przejście i skorzystaj z następnych stopni. Jesteś teraz w podziemiach. Zeskocz następnie na dół, a kiedy dojdiesz do miejsca, w którym nie dasz rady wskoczyć wyżej, stwórz kamień i wdrap się po nim. To samo zrób dalej. Kiedy wyjdiesz na górę, stań na końcu murka na górze i strzel w przełącznik. Przejdź przez czerwoną blokadę i ponownie zmień kolor bariery. Możesz teraz przejść dalej. Popiersia miśków pchnij do góry, potem w lewo tak, żeby dolny trafił na czerwony kafelek. Postaw po jego prawej stronie kamień, który stworzysz przy pomocy Cane Of Somaria i przesunij posąg na górę nad czerwone pole.

Teraz przełóż swój klocek pod lewą statuetkę i odsuń prawą figurkę na kolorową płytkę. Dostaniesz Small Key. Następnie wróć do poprzedniej sali i będąc przy stopniach strzel w przełącznik. Zejdź na dół, przebrnij przez podziemia i dwa razy wdrap się na kolejne schody. Z tego obszernego pomieszczenia maszeruj na północ i w prawo. Pozbądź się nietoperzy i przeskocz przez dziurę przy pomocy Roc's Feather oraz Pegasus Seeds. Otwórz zablokowane drzwi i przygotuj się na walkę z mini-bossem.

M-boss Smasher

To zaskakująco łatwy bossik. Przy okazji jest tak uroczy, że aż nie chciałam z nim walczyć... wygląda jakby zachęcał Cię do zabawy tą pileczką. Ech, może jednak przeżyć tylko jeden. Załatw zatem tę sprawę w następujący sposób: uciekaj, kiedy będzie w Ciebie rzucał kulki i chwytaj ją (Power Bracelet) jak tylko pojawi się ona w pobliżu. Teraz biegnij za płaszczką i rzuć w nią za karę. Powtórz manewr kilka razy i będzie po wszystkim.

Złap pszczołkę i udaj się do północnych drzwi. Pozbądź się strażnika, a następnie stwórz kamień i postaw go na guziku. Uruchoź tak most i będzie można się przeprawiać na drugą stronę do skrzyni. W środku znajdziesz Compass, lecz by go wziąć musisz najpierw zamienić się miejscami z kamieniem przy pomocy Switch Hooka. Teraz na północ do kolejnych schodów prowadzących do podziemi. Przedostan się na ich drugi koniec, stamtąd udaj się do schodów na północy, by ostatecznie wejść na niebieskie kafele. Wtedy to przełącz zdźwignię z tego miejsca i maszeruj w lewo, potem na południe.

Po lewej stronie są zamknięte drzwi, które należy otworzyć kluczem. Przejdź przez nie i idź przed siebie, aż do skrzyżowania. Na nim udaj się na północ i otwórz jeszcze jedne wrota, za którymi mieści się przełącznik. Uderz w niego i skieruj się w prawo, dolny róg na podwyższenie, a stamtąd zeskocz na czerwoną barykadę. Kieruj się na północ, gdzie zejdź schodami i ponownie uderz w przełącznik (Switch Hook). Stań na czerwonych kafelkach, jeszcze raz go przełącz i udaj się do zamkniętych drzwi. Wykorzystaj ostatni mały klucz i wejdź do środka. Omnij kolesia z kółczastą pałąk, otwórz skrzynię z 50 rupees i zejdź schodami niżej. Tam pomóż sobie dodatkowym kamieniem (Cane Of Somaria), i ostatecznie wspinaj się po drabinie. By zdobyć Boss Key musisz przesunąć wszystkie posążki na kafelki wokół sowy. Nie będzie to najprostsze, gdyż przesuwają się one kolorami. Pomóż sobie dodatkowym kamieniem, a wszystko będzie dobrze. Ja najpierw przesunęłam niebieskie, czerwone rozłączyłam by te poprzednie umieścić na miejscu, potem wcisnęłam i je. Na końcu bawilaś się z żółtymi. Jak już się z tym uporasz, to wróć do komnaty z przełącznikiem. Strzelaj w niego, aż się



uwolnisz, lecz przed opuszczeniem tego miejsca strzel jeszcze raz, gdyż niebieska blokada musi być wyłaczona. Dalej omin laser i udaj się do kolejnej dzwigni. Uderz w nią i wyjdź korytarzem z czerwonymi kafelkami. Idź na południe i w dół, prawy róg na podwyższeniu. Ciągłe kieruj się na południe, a następnie zeskocz niżej i skieruj się w lewo. Za przełącznikiem skreć na dół i w prawo, dolną drózkę. Teraz ona Cię poprowadzi. W dużej komnacie skreć w prawo i otwórz zamknięte drzwi. Spotkasz się wreszcie z bossem!

Boss Smog

Przedmioty: Heart Container, Sacred Soil

Pokonanie tego bossa nie jest zbyt trudne, jednak wymaga od Ciebie dużej uwagi i pełnej koncentracji. Cała walka podzielona jest na kilka etapów, lecz we wszystkich chodzi o to samo: połączyć blaknące się części bossika w jedno i gdy to nastąpi lać go ile wlezie. Jeżeli coś nie wyjdzie Ci tak jakbyś sobie tego życzył, można zresetować etap przez nacisnięcie guzika w lewym, górnym rogu. Niezbędne będą takie pomoce jak miecz oraz Cane O Somaria. Pierwszy etap jest banalny. Należy postawić kamień (Cane Of Somaria) pomiędzy dwoma skalami, wówczas cząstki spotkają się. Teraz atakuj swym mieczem, aż zniknie.

Drugi etap cięższy, gdyż „elementy” wydychają z siebie niebieskie chmury, które rzecz jasna Ci szkoda - unikaj ich lub rozbijaj mieczem. Musisz tu zmobilizować kawalek z prawej do zjednoczenia się z tym środkowym. W tym celu postaw kamień między dwoma skalami wokół których krążą tak, by przecięła się ich trasa. Jeżeli ciągle się mijają, powinieneś jednego przetrzymać uderzeniami miecza. Kiedy będą jednym, czas zapoznać je z ostatnim bratem. Zmobilizuj je, by ich tor wędrówki się przeciął i gotowe. Czasem będziesz musiał bardzo szybko zmieniać położenie kamienia, by mogły się spotkać, więc bądź uważny. Kiedy się złączą, należy przeprowadzić atak. Jeśli zniknie, rozpocznie się epizod trzeci.

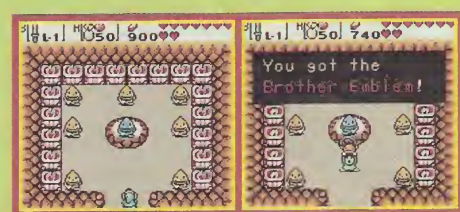
Trzeci etap wymaga od Ciebie szybkości i ostrożności. Należy tu najpierw położyć kamień na końcu poziomego bloku od wewnętrznej jego strony, a kiedy będzie je mijać puszek, natychmiast przenieś go obok. Cząstka przeniesie się wówczas na środek i będzie je łatwiej połączyć. Teraz wystarczy złączyć ich trasę w jednym miejscu i po robocie. Na koniec standardowa szarża.

Czwarty etap jest bardzo rozbudowany. Najpierw zajmijmy się cząstkami z lewej. To łatwizna, więc tak jak zwykle połącz ich kursy i będą bliźniaki. Eksmituj go na szlak trzeciego bratka i złącz w jedno. Kiedy to się powiedzie, uważaj, gdyż tym razem boss będzie pluł piorunami, a jeśli masz mało energii nie będzie to mile doświadczenie. Gdy zniknie, znak to, że wygrałeś! Zabierz Heart Container i udaj się po Sacred Soil.

Kiedy znajdziesz się na zewnątrz podziemi, Goron powiadomi Cię, że odkryto nowy tunel, który prowadzi do Rolling Ridge. Jeśli pamiętasz rozmowę z Maku, to właśnie tam teraz należy się udać. Idź więc na wschód i wejdź do groty po prawej. Tam maszeruj po ścieżce, skorzystaj ze schodów, by w nowym pomieszczeniu zająć się kamieniami. Najpierw przepchnij żółty kamień na górę, a następnie ten niższy wrzuć do dziury. Teraz kamień leżący na dwóch pozostałych pochnij w lewo, ten po prawej na dół, ostatni umieść w dziurze. Możesz już wyjść południowymi drzwiami, skierować się w prawo i na północ do kolejnej jaskini. Schody w niej prowadzą do jeszcze jednej komnaty, a stąd prosto do Rolling Ridge. Stań w niej na guzik, a włącz się most. Następnie przedostań się na drugą stronę i dalej przed siebie. Opuść salę południowym wyjściem. Jesteś teraz w Rolling Ridge.

ROLLING RIDGE

Przedmioty: Brother Emblem, Gasha Seed (2), Lava Juice, Rock Brisket, Goron Vase, Goronade, Old Mermaid Key, Letter of Introduction, Mermaid Key

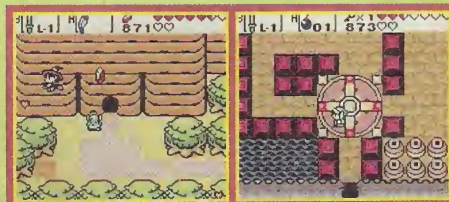


Kieruj się teraz na południe, w prawo (drzewo po prawej można spalić, a odkryją się schody na dół, staruszek weźmie od Ciebie sporo kasy na naprawienie jego drzwi jeśli go zagadniesz. Może lepiej tam nie wchodzić?). I na północ do jaskiń. W lewej znajdziesz dwie pszczołki, które uzupełnią Twe serduszek, a w prawej na północy Dance Hall. Udaj się tam i zagraj w ich grę. Rzecz polega na tańczeniu oczywiście, ale to bardzo frustrujące zajęcie, za które w dodatku musisz zapłacić 10 rupees! Należy tu podrygiwać w rytm, jaki wskaże Graceful Dancer. Nie są to proste kombinacje, choć niektóre da się odtworzyć bez większych problemów... po kilku razach. Czasem jednak decyduje nawet chwila spóźnienia, więc wsłuchuj się bardzo uważnie we wszystkie dźwięki. Wcisnąć B lub A kiedy chcesz wykonać odpowiednią pozę, a powinno się udać. Masz prawo do dwóch pomyłek, trzecia zaś eliminuje Cię z zabawy. Wszystkich rund jest osiem. Powodzenia! Jeśli odniesiesz sukces, to dostaniesz Brother Emblem, który pozwoli Ci się poruszać po królestwie Goronów, jako jeden z ich braci. Następnie maszeruj do ludka, który blokuje wejście po schodach po prawej i porozmawiaj z nim. Przepuści Cię, więc wspinaj się po nich i w następnej komnacie zamień się miejscami z kamieniami tak, by dostać się do pomieszczenia z kufrem.

W środku znajdziesz bomby. Przemień się z kamieniem po lewej i wejdź na kolejne schody (zwróć uwagę, że po drodze miniesz drewnianą tabliczkę, która wskazuje drogę do właściciela gry Big Bang). Kiedy dotrzesz do miejsca, gdzie na skarpie niżej znajduje skrzynia, zeskocz do niej i weź Gasha Seed. Teraz ponownie skocz niżej, wdrap się na schody i wyjdź stąd. Kieruj się w lewo, omin pierwszą groty i wejdź do następnej. Dalej idź po schodach, przez mostek i wyjdź na zewnątrz. Dojdziesz do miejsca, gdzie jest jaskinia w której trochę tańcowałeś, lecz przed nią skreć w lewo, na drogę do Dry Falls. Przed kolejną jaskinią jest krzakiec, pod którym ukrywa się teleport. Odsłoń go i zagraj Tune of Echoes, by go uaktywnić i przenieść się w przeszłość. Maszeruj w prawo do końca, a następnie na dół do drzewka, które spał. Schodkami dostaniesz się do dziadunia, od którego dostaniesz 200 rupees. Wróć potem na górę i udaj się do jaskiń, do Gorona przy schodach.

Po rozmowie, przepuści Cię i będziesz mógł wejść wyżej. Tam przy pomocy Roc's Feather i Pegasus Seed przedostań się do stopni po lewej. Wejdź nimi, a tam, nie ruszając się z miejsca, zamień się z krakiem przy skrzyni i otwórz ją. Jest tam 100 rupees, więc warto się tu fatygować! Zeskocz niżej i wyjdź stąd na zewnątrz. Kieruj się na południe i przy pomocy Switch Hooka przenieś zieloną roślinkę pod mur, a następnie przenieś się w przyszłość. Teraz ziarno się rozrosło i można wdrapać się na górę. Zrób tak i skieruj się w prawo do jaskiń. W środku czeka Cię mała gra w strzelanie do celu. Jednorazowa przebieżka kosztuje Cię 10 rupees, lecz jeśli się postarasz, można nawet na tym zarobić. Polega na trafieniu w jak największą liczbę diamentów. Jeśli ustrzelisz powyżej dziewięciu, dostajesz 20 rupees, jeśli jednak uda Ci się unicestwić wszystkie, to wygrasz główną nagrodę, czyli Rock Brisket. Jeśli chcesz, możesz grać dalej, jest jeszcze co wygrać np.: Gasha Seed, Boomerang, 100 rupees itp. Jak skończysz, wyjdź i przenieś się w przeszłość teleportem pod prawym, dolnym kamieniem. Wejdź do jaskiń na północy i zagraj w kolejną grę, tym razem nieco droższą. Goron Gallery kosztuje Cię 20 rupees, lecz nagrodą jest Lava Juice. Ogólnie rzecz biorąc, chodzi tu o odbijanie piłki mieczem i kierowanie jej w punktowane pola. Najlepiej strzelać w posąg wróżek, bo dostajesz +100 punktów, za uderzenie w niebieski blok +30. Reszta, to minusowe punkty, i tak fioletowy klocek -10, purpurowy posążek -50, strike, czyli przepuszczenie piłki również -50. Jeżeli kulka w nic nie uderzy, nie nie zyskujesz, ale i nie tracisz. Nabieraj jak najwięcej punktów i zabierz nagrodę główną. Ja otrzymałam ją za 170 punktów. Jeżeli jeszcze nie wygrałeś nigdzie Boomeranga, tu możesz spróbować go zdobyć. Kiedy będziesz miał już dość zabawy, opuść budynek i zeskocz ze skarpy. Tam zabierz owoce z drzewa, a jeśli podpadłeś na zdrowiu, możesz odwiedzić wróżkę w jaskini - ona Ci uleczy. Teraz znów skocz niżej i przenieś się do przyszłości. Wejdź do jaskiń, gdzie tańczyłeś i pogadaj z Goronem, który stał przy drzwiach. Jeśli pamiętasz prosił Cię kiedyś o jedzenie, daj mu więc Rock Brisket, a w podziękę otrzymasz Goron Vase. Wymień ją w przeszłości z tym samym koleśkiem, wówczas obdarzy Cię Goronade. Powróć do przyszłości gdzie wejdź do groty i wdrap się po stopniach. Następnie przedostań się przez dziury w ziemi i skorzystaj ze schodów. Stąd skieruj się na północ, by wręczyć Goronowi Goronade. Dzięki temu będziesz mógł pograć w jego grę, a jest warta Twojego czasu, gdyż nagrodą jest klucz otwierający drogę do poziomu szóstego w teraźniejszości, Old Mermaid Key.

Co prawda będziesz musiał zapłacić za każdą następną próbę 20 rupees, ale to konieczność, jeśli nie wygrałeś za pierwszym. W każdym razie zabawa polega na unikaniu wszystkich bomb, jakie



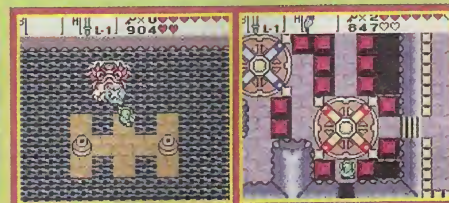
na Ciebie będą spadać. Proponuję uzbroić się w Pegasus Seeds i lawirować między nimi jak najuważniej, gdyż już pierwsze trafienie eliminuje Cię z gry. Powodzenia! Kiedy skończysz wróć do schodów i wejdź na górę. Stąd wyjdź na zewnątrz i maszeruj w lewo do ostatniej jaskińi. Przejdź przez dwie następne komnaty i dojdź do jaskińi gdzie tańczyłeś. Przed nią skieruj się lewo na ścieżkę do Dry Falls i do teleportu. Przenieś się w czasie. Teraz kieruj się w lewo, wejdź do groty i wczłap się na górę. Przeskocz przez przerwy w podłodze do schodów po lewej i skorzystaj z nich. Zagadnij samotnego Gorona i wymień się z nim Lava Juice' na Letter of Introduction. Następnie wróć do sali tańca i ponownie podejmij próbę wygrania z mistrzem. Tym razem nagrodą będzie Mermaid Key, które otwierają poziom szósty w przeszłości. Jeśli pokonasz Gorona, opuść jaskinię i udaj się do szerokiego wodospadu po lewej. Wpłyni w niego i otwórz drzwi.

LEVEL 6: MERMAID'S CAVE W przeszłości

Przedmioty: Gasha Seed, Dungeon Map, Compass, Small Key

Na początek udaj się na północ, a stamtąd w lewo do komnaty, gdzie buszują robaki. Skacz na środkowy kafelek, a będziesz mógł je dostrzec. Pozbądź się wszystkich i weź z kufra, który się pojawi, Compass. Teraz wróć do początkowej komnaty i otwórz przejście po prawej przy pomocy bomby. Wejdź do środka i zlikwiduj straszace tam duszki. Kiedy się z nimi rozprawisz, na środku zjawi się kufel z Gasha Seed. Weź nagrodę i maszeruj dalej przed siebie. Następnie w kolejnej sali strzelaj do torcików z Seed Shootera uzbrojonego w Ember Seeds, lecz bądź ostrożny, gdyż zaczynają wtedy biegać jak oszałał! Kiedy znikną wyjdź północnymi drzwiami i przepłyni w lewo do skrzyni. Zatrzymaj sobie Dungeon Map, która jest w środku, a potem dostań się do prawego końca tego pomieszczenia. Musisz teraz rozpaść pochodnię.

Należy tego jednak dokonać w pewnej kolejności. Zaczynaj od lewej, następnie strzel w środkową górną, potem dolną i na końcu w prawą. Seria wstrząsów dopadnie podziemia, ale bez obaw, gdyż pojawiają się w ten sposób nowe komnaty. Wróć do pierwszej sali i stąd maszeruj na północ. Omin zamknięte na klucz drzwi, a w następnym pomieszczeniu zapal świeczki na peltających torcików. Kiedy pobędziesz się wszystkich, przejdź przez nowo otwarte wrota i zlikwiduj zielone kapturki. W skrzyni z lewej zabierz Small Key i powróć do drzwi, które teraz możesz już otworzyć kluczem. W środku połóż kostkę, którą możesz stworzyć, na guziku i idź do dzbanków po lewej. Zniszcz wszystkie oprócz tego w środku i przepchnij go na guzik po lewej. Otworzą się drzwi. Po drugiej stronie pozbądź się natrętnych duszków i kudlatych lapek, by następnie zrobić przejście przez pokruszone bloki. Przejdź na drugą stronę i zombarduj północną ścianę, niedaleko środka. Dalej jednak nie wchodź, zamiast tego opuść podziemia (maszeruj aż za wodospad na lewo) i przenieś się w przyszłość. Dopiero kiedy to zrobisz, wejdź ponownie do groty i otwórz ją przy pomocy drugiego klucza syren.



LEVEL 6: MERMAID'S CAVE W teraźniejszości

Przedmioty: Dungeon Map, Small Key (3), Mermaid Suit, Compass, Boss Key

Idź przed siebie na północ, gdzie pozbądź się węży, a w następnym pomieszczeniu skreć do drzwi po lewej. Tam zamień się miejscami z kamieniem przy pomocy Switch Hooka i weź ze skrzyni Dungeon Map. Wróć do poprzedniej komnaty i zjeżdż schodami na dół, a stamtąd skieruj się na północ przez wodę. Strzel w przełącznik i przejdź w prawy górny róg, a gdy podłoga się zmieni, uderz w niego ponownie. Teraz maszeruj do kolejnego pomieszczenia. Od sowy (użyj na niej Mystery Seeds) dowiesz się, że Scent Seeds przyciąga stwory, więc wykorzystaj je do zwabienia węży w przepaść. Po prostu użyj jednego nasionka na czerwonym murku, a węże przepadną z kretelem. Pojawi się kufel, a w nim Small Key. Dołącz go do kolekcji

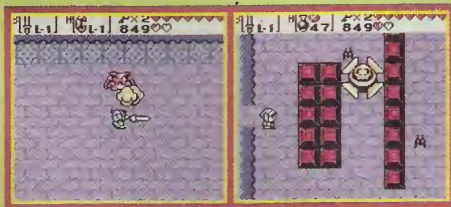
Wróć do sali z dzwignią, gdzie zmieni ustawienie podłogi, by dostać się w dolny, lewy róg. Znow wypal w przełącznik z Seed Shootera i wejdź do następnej komnaty. Pozbądź się natrętnych przeciwników i podłóż bombę między dwa czerwone bloki na południowej ścianie. Otworzy się w ten sposób przejście, za którym pozamieniasz się miejscami z kamieniami. Ponownie podłóż bombę, by oczyścić sobie drogę i w kolejnej sali pobaw się z kostką. Chodzi o to, by umieścić ją na kolorowych płytkach, lecz tak, by ich kolor zgadzał się kolorem kostki. Na początek pchnij ją na dół, a następnie w lewo dwa razy. Jest teraz na czerwonej płytce - mamy ją z głowy. Teraz kolej na żółtą. Pchnij ją zatem dwa razy w prawo, raz do góry, w lewo i na dół, następnie w prawo dwakroć, tyle samo do góry, raz w lewo i na dół. Znow w lewo i na dół, a na koniec trzy razy w prawo. Żółty załatwiony, został niebieski. Przepchnij kostkę w lewo raz, dwa do góry i w lewo też dwa. Stąd na dół dwa razy, w prawo, do góry, w lewo, do góry i znow w prawo. Teraz tylko jeden ruch i jest na miejscu. Złap Small Key i wróć do komnaty, w której znajduje się szeroka przepaść dzieląca ją na pół. Przeskocz przez nią i przejdź przez otwór w ścianie, który zrobieś w przeszłości. Znajdziesz tu obrotowe drzwi. Skorzystaj z jednego, a potem drugich i udaj się przed siebie po schodach. Zeskocz z podwyższenia i maszeruj na południe, znow do obrotowych drzwi. Tym razem wyłudzysz twarzą na południe. Idź więc przed siebie zgodnie z tym jak prowadzi ścieżka i na końcu weź ze skrzyni Small Key. Następnie zeskocz z podwyższenia i udaj się na południe, a potem w prawo do obrotowych drzwi oczywiście. Powinny przekreślić Ci rykłem do schodów, jeśli nie, to zrób jeszcze jedno kółko i ponownie z nich skorzystaj. Teraz wspinaj się po schodach i zeskocz niżej. Maszeruj na południe do drzwi, gdzie tym razem powinieneś skierować się w prawo na schody. Dalej kieruj się dróżką, aż do zamkniętych na klucz drzwi. Za nimi czeka Mini-boss, więc najpierw zaopatrz się w serduszką ukrytą pod dzbankami, a następnie idź się z nim spotkać.

M-boss Vire

Twój przeciwnik, to czerwony nietoperz. Będzie atakował, najprostszą metodą - szarżą własnym ciałem, ale dołączy do tego także rzucanie ognistych kulek. Z nimi poradziś sobie szybko, wystarczy uderzać w mieczem, w nietoperka również, ale staraj się przy tym nie oberwać. Proponuję za nim nie ganiać, bo i tak ucieknie. Można stać za to w miejscu i czekać na jego ruch. Zwykle będzie krążył wokół Ciebie jak sęp, a od czasu do czasu wypuści ogniste kulki. Podgoń go, by zmobilizować go do ataku i uderzaj ile wlezie. Gdy zbijesz go wystarczającą ilość razy, rozdzieli się na dwa malutkie nietoperze. Teraz się ich pozbądź i po sprawie. Złap pszczołkę i opuść to pomieszczenie drzwiami po prawej.

Pozbądź się duszków i zbombarduj nadkruszony blok za barierą. W tym celu stań niżej niż jego położenie, użyj bomby i kiedy tylko zacznie mrugać na czerwono - rzuć ją gdzie jej miejsce. Teraz zamień się miejscami z kamieniem i weź z kufra Mermaid Suit. Powróć do komnaty mini-bossa i teleportuj się do początkowej planszy tego poziomu. Stąd skieruj się w prawo do przejścia przez ścianę, gdzie zlikwiduj łańcuch torcików. Kiedy zniknie ostatni, otworzą się drzwi. Uważaj gdy przez nie przejdiesz, gdyż to złote urządzenie będzie Ci przeszkadzać w dalszym marszu. Omini je jak najszybciej i otwórz drzwi na północ. Zamień się miejscami z dzbankiem po drugiej stronie i skręć w prawo do skrzyni z kompasem. Weź go, zeskocz niżej, gdzie skorzystaj ze schodów. Wskocz na trzy platformy, a potem na zieloną, ruchomą, po prawej. Po drabinie wejdź na górę i otwórz blokadę zagrażającą ścieżce.

Jeśli jesteś łakomy na 10 rupees, to znajdziesz je na końcu dróżki poniżej. Zastanów się czy warto, gdyż duszki nie będą Cię oszczędzać. W każdym razie na północ znajdziesz dwie dzwignie do ciągnięcia. Nie marnuj Mystery Seeds na sowę, a zamiast tego zajmij się wspomnianymi guzikami. Gdy je pociągniesz, spadnie kilka węży, które należy zabić. Powtórz całą akcję kilka razy, aż na podeście z sową pojawi się kufer z Boss Key. Wróć do schodów do podziemi, zejdź tam i przejdź w lewo. Stwórz kamień, by pomóc sobie opuścić to miejsce, wspinaj się po drabinie i przepłynij wodę, aż na sam jej koniec. Masz problemy z pływaniem? Nie przejmuj się tym, to dzięki Mermaid Suit! Teraz aby płynąć, musisz cały czas uderzać w klawisz kierunku. Zauważ, że poruszasz się dużo szybciej niż ostatnio. W następnej komnacie zejdź na dół i wyjdź z podziemi na zewnątrz. Niedaleko sowy znajduje się ciemna woda. Teraz kiedy masz Mermaid Suit, możesz tam zanurkować (B), w głębinie znajdziesz kufer z pierścieniem w środku. Przenieś się następnie do przeszłości i ponownie wkrocz do jaskini.



LEVEL 6: MERMAID'S CAVE W

przeszłości

Przedmioty: Small Key (2)

Gdy znajdziesz się w środku, skręć w prawo i idź do pełzających torcików. Podpal ich świeczki i wyjdź przez drzwi na północ, które się otworzą, gdy ostatni z przeciwników zniknie. Wskocz do wody, gdzie skieruj się w prawo, do ciemnej głębin. Zanurkuj tam (B) i pływ w lewo. Gdy dotrzesz do skrzyżowania, skręć na dół i w prawo do schodów. Skorzystaj z nich, a w nowej głębinie skieruj się w prawo do wyjścia na północ. W pomieszczeniu tym podłoga składa się z prądów wodnych skierowanych w różne strony, więc musisz uważać, by nie wciągnęły Cię do pobliskich dziur. Płyn na dół, potem w lewo i do góry do wyjścia. Tu pozbądź się węży przy pomocy Seed Shootera (pamiętaj, że aby jakiegokolwiek urządzenie zadziałało pod wodą, musi być pod przyciskiem A), a w nagrodę otrzymasz Small Key. Czas już wyjść z wody (B).

Następnie wróć do miejsca, w którym zanurkowałeś (niedaleko sowy siedzącej na łaździe) i cofnij się do pierwszej komnaty tego podziemia. Stąd wyrusź na północ do sali, w której znajdują się stopnie na dół. Nie schodź nimi, lecz wejdź przez drzwi po lewej. Połóż kamień, który stworzysz przy pomocy Cane of Somaria na guziku, a potem idź do dzbanków po lewej i przesun ten środkowy na następny przycisk. Otworzą się drzwi, przez które przejdź na drugą stronę. Tam pozbądź się przeciwników i rozbij mur tak, by móc iść dalej. Wejdź przez dziurę w ścianie do obrotowych drzwi. Przechodź przez nie tak długo, aż przepuszcza Cię na zewnątrz, a wówczas idź ponurkować w głębinach po lewej. Stąd skieruj się na północ, wybierając lewą ścieżkę. Po drodze znajdziesz kufer z 30 rupees. Następnie pływ w prawo tak szybko, jak tylko potrafisz, gdyż pomoże Ci to uniknąć strzał, które Cię zaatakują. W kolejnym pomieszczeniu zignoruj węże i popierście miśka i wpłynij w przejście na północ. Tych węży nie oszczędzaj, a wykorzystaj do tego Seed Shootera. Znow uważaj na strzały i dostań się do prawej komnaty. Do poprzedstawiania kamieni na pomiarnczowe płytki użyj Switch Hooka. Kiedy to zrobisz, pojawi się skrzynia z kolejnym Small Key w środku. Zabierz i ten do kolekcji i wróć do miejsca, gdzie rozpocząłeś to nurkowanie, czyli w okolicie obrotowych drzwi.

Otwórz wrota po lewej stronie przy użyciu ostatniego klucza. Połóż stworzony przez siebie kamień na przycisku i strzel w różowe patyki tak, by odbiły pociski i skierowały go na niebieski przełącznik. W tym celu stań na samiuśkim rogu tego małego muru. Kiedy zrobisz to we właściwy sposób, po lewej stronie pojawi się most. Przepraw się przez niego na drugą stronę, pobieraj serca spod dzbanków i wejdź do komnaty bossa.

Boss Octagon

Przedmioty: Heart Container, Bereft Peak

Tym razem boss dla odmiany nie jest bardzo trudny, jest natomiast bardzo ciekawy. To wodne stworzonko będzie walczyć z Tobą nie tylko na łaździe, ale także i pod wodą. Fajna sprawa. Taktyka na niego jest dość prosta, gdyż wystarczy uderzać kiedy tylko się zbliży. Aby tego dokonać, stań na środku suchego łądu i atakuj, jak tylko znajdziesz się w zasięgu. Kiedy jednak schowa się częściowo pod wodę, Ty zrób to samo. Upewnij się jednak, że miecz masz pod przyciskiem A, to ważna sprawa, gdyż od tego zależy, czy dasz radę go użyć. Po kilku klapsach, przeciwnik wynurzy się - Ty podążaj za nim. Powtarzaj całą akcję aż do skutku. W nagrodę dostaniesz kolejny Heart Container oraz Bereft Peak.

Opuść Mermaid's Cave na dobre i przenieś się do South Shore przy pomocy Gale Seed. Stąd idź dwie plansze do góry, skręć w lewo i wdrap się po schodach na górę.



AMBI'S PALACE

Tu kieruj się dalej w lewo, aż natkniesz się na Ralpha. Kiedy skończy swoją mowę, podąż za nim. Droga na którą się znalazłeś prowadzi do pałacu królowej Ambi. Idź więc przed siebie, ale w ogrodzie z drzewami zatrzymaj się przed schodami. Nie wchodźmy głównym wejściem, więc aby dostać się do środka inną drogą, musisz nacisnąć cztery guziki, które znajdziesz w rogach schodów. Trudność polega na tym, że nie możesz być dostrzeżony przez patrolujące tę okolicę strażę, bo wyrzuci Cię do miejsca, gdzie ostatnio spotkałeś Ralpha. Kiedy jednak uda Ci się któryś z guzików nacisnąć, będzie włączony niezależnie od tego czy potem ktoś Cię zauważy. Zwróć uwagę,

że za każdym razem, kiedy wcisniesz guzik, przesuwa się jedna z czterech figurek po prawej stronie planszy. Kiedy wszystkie staną na swoich miejscach, przejdź stworzonym przez nie korytarzem i pozbądź się krzaczków na jego końcu.

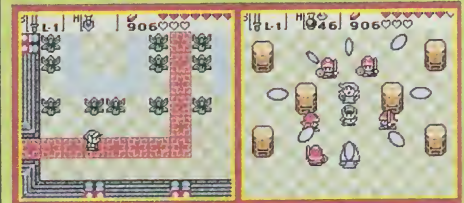
Odkryjesz tak tajemne przejście do zamku. Zejdź niżej i zanurkuj w wodzie. Kieruj się w lewo, lecz miej się na baczności przed wirami - lepiej je omijać z daleka. Kiedy dotrzesz do komnaty, z której nie ma wyjścia, wynurz się po lewej stronie wirów. Stąd udaj się do schodów. Jeśli nie masz zbyt dużo energii, pokop w ziemi, a może coś znajdziesz - ja odkryłam pszczołkę w prawym górnym rogu. Jeśli nie chce Ci się bawić w krecika, to wejdź po stopniach na górę i przepchnij bloki tak, by móc iść dalej. Stąd udaj się w lewo. W miarę możliwości unikaj strażników. Jeśli dalej brak Ci energii, to idź do północnej komnaty, jeśli nie, to wdrap się po schodach. Prześlijniż się, teraz do balki po prawej, a stąd do następnej.

Rób to sarko po prawej, bo szkoda marnować energię na czyhających tu przeciwników, kiedy za chwilę czeka Cię walka z Veran. Podążaj więc czerwona ścieżką, wprost na spotkanie z nią.

Boss Naryu/Veran

Nie będzie to najcięższa walka, więc nie przejmuj się na zapas. Veran to Twój przeciwnik, lecz nie chcesz chyba skrzywdzić Naryu? Musisz więc przygotować sobie Seed Shootera z Mystery Seeds - to uspi nieprzyjaciela, w jednym ręką, a Switch Hooka w drugim - będzieś nim mógł odciągnąć ciało Naryu od Veran. Zatem na początek strzel do Veran, następnie rozdziel dwie panie, by wtedy przedtuko wydobyc miecz i uderzać w Veran ile tylko dasz radę. Jedynym atakiem jaki zaprezentuje Ci Veran będą fajerbole, staraj się ich unikać w miarę możliwości. Wszystko powtarzaj aż do skutku.

Kiedy uda Ci się ostatecznie zważyć Veran, pojawi się królowa Ambi, którą niestety uda jej się opanować. Wezwie wtedy strażę i będą chcieli was pochwylić, lecz Naryu przeniesie was w czasie do Maku Tree. Dowiesz się tam, że Veran wciąż może przywołać ciemności i że należy ją powstrzymać. Ralph pobiegnie się tym zając, a Naryu nauczy Cię nowej pieśni: Tune Of Time i też pójdzie swoją drogą. Ty za to wejdź do Maku, na samą jej koronę i zabierz Gasha Seed, kilka rodzajów nasion i wypełnij się serduszkami. Kiedy to zrobisz wyjdź prawym wyjściem i zeskocz do zwierzaków. Stąd skieruj się na południe, a na wielkiej polanie skręć w prawo i znow na południe. Wejdź do Yoll Graveyard.



YOLL GRAVEYARD

Przedmioty: Magic Potion

Spal krzaczek, który stoi Ci na drodze, a następnie przejdź przez bramę w górnym, prawym rogu. Za wodą znajduje się jaskinia - wejdź tam. Jak się okaże, będzie to sklep Wspaniałej Czarownicy Syrup. Kup od niej Magic Potion za 300 rupees. Następnie opuść ten przybytek i udaj się do Lynna Village. Wróć w tym celu do drzewa tarasującego przejście i na wielkiej polanie na północ skręć na południe, a potem w lewo.

LYNNA VILLAGE

Idź do posagu syreny, przed nim skręć na południe, gdzie wejdź do wody. Skorzystaj ze schodów po lewej i maszeruj przed siebie. Na końcu znow wskocz do wody. Płyn w lewo, następnie na południe, aż będziesz mógł znow skrócić w lewo. Stań przed domem, który tam stoi i przenieś się w przeszłość. Stąd skieruj się w lewo aż do stopni prowadzących na łąd. Wdrap się tam i ponownie przenieś się w czasie. Tym razem wyłudzisz w wodzie - zanurkuj (B) i pływ w prawo. Uważaj jednak na roślinki dookoła, gdyż będą Ci podbiierać energię jeśli w nie wpłyniesz. Dalej zamień się miejscami z kamieniem (pamiętaj, żeby Switch Hook zadziałał, musi być pod przyciskiem A) i wynurz się. Stań na suchym łądzie i po raz kolejny zagraj na Harfie. Kienuj się teraz w lewo, aż dostaniesz się do miejsca, w którym znajduje się róg planszy, a stąd odbij na południe. Teraz jeszcze po schodach na suchy łąd, by znow pograć na Harfie i jesteś w nowej krainie.

DOKOŃCZENIE OPISU W NASTĘPNYM NUMERZE GAMEBOY MAGAZYNU - JUŻ POD KONIEC STYCZNIA!

Castlevania: Circle of the Moon

Castlevania to pierwsza gra na GameBoya Advance, która doczekała się opisu łamach GameBoy Magazynu. Zapewniamy - na tym się nie skończy.

1. Katakumby

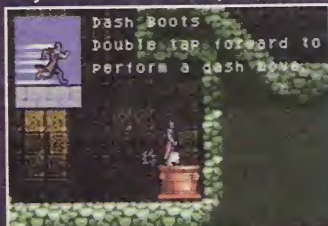
To jest miejsce, w którym startujesz. Wrogowie nie są trudni do pokonania, warto jednak z nimi walczyć żeby podnieść sobie statystyki.

1. Poison Worm

Fioletowe paskudztwa spadające z sufitu i łączące podłogę mogą być niebezpieczne o tyle, że zatrują. Lepiej się ich pozbać - te, co na podłodze ciachnij biczem, podskocz do gniazda na suficie i rozwal je na kawałki.

2. Earth Demon i Dash Boots

Zanim zdobędziesz Dash Boots, pokonujesz Earth Demona. No, można go olać, ale po co? Doświadczenie się przydaje, zwłaszcza w tej grze. Earth Demon atakuje spod ziemi, wywołując trzęsienie tejże. Przeskakuj nad nim i wal, kiedy jest w powietrzu. Jeśli masz już karty DSS do czarnej Flame Whip - użyj ich.



3. Coś na później

Nad miejscem, skąd zabierasz serduszek, jest coś, do czego nie da się doskoczyć. Kiedy już znajdziesz Kick Boots, wróć tu i zabierz ukryte tam HP Up.

4. Boss: Cerberus (musisz mieć co najmniej level 5). Cerber to wielkie psisko zmieniające kolory. Kiedy robi się niebieski, zamierza strzelić kulami elektrycznymi albo zacząć skakać, raniąc ciebie. Kolor czerwony to sygnał, że piesek odpali swój najsilniejszy atak - promień laserowy. Ponieważ będzie strzelać z platform, radą na uniknięcie śmierci jest chowanie się pod lub z platformą. Wtedy można też przypiec tylek pieskowi. Cerber nie znosi święconej wody, skorzystaj z tego. Zwycięska walka owocuje otrzymaniem przedmiotu o nazwie Double. Dzięki niemu wykonasz



podwójny skok.

5. I znów nie teraz

Do tego terenu dostaniesz się po zdobyciu przedmiotu Tackle - wtedy rozwalisz kamień i zabierzesz z niego MP.

6. Pchaj!

Tutaj też na razie nie wchodzisz. Dopiero jak się dorobisz Heavy Ring, wróć tu, popchnij blok i zabierz stamtąd HP Up.

7. Ćwiczenie cierpliwości

Zabranie stąd MP to żaden problem, ale HP jest poza zasięgiem. Trzeba wrócić albo z Freeze Whip (który zamrozi), albo z Roc Wing - wtedy przelecisz, weźmiesz i wrócisz.

8. Do zapamiętania

Oto kolejna część zamku... Tak, właśnie. Niedostępna na razie. Doperio kiedy lepiej zwiedzisz ten uroczy domek, znajdziesz wejście, z którego spadł na samym początku. Tutaj trzeba rozbić ścianę, żeby zgarnąć HP Up.

9. Tylko z Double Jump

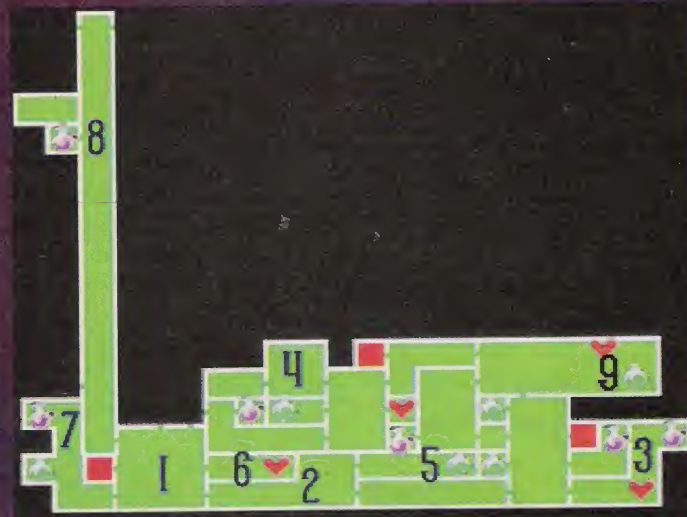
Żeby dotrzeć do serduszek tam wysoko, używaj Double Jump za każdym razem.

Ukryte miejsce 1

Na mapie widzisz mały pokój obok punktu 5. Rozbij ścianę, wejdź do środka i zabierz MP Up.

Ukryte miejsce 2

Kiedy masz już Double, w pokoju z mumiami znajdziesz drzwi prowadzące do Abyss Stairway. Zaraz obok jest miejsce z HP Up.



2. Otchłań

Ten teren to w zasadzie nic specjalnego - nie spotkasz żadnych konkretnych potworów. Spotkasz szkielety, gremliny oraz pierwszego z Rycerzy.

1. Ukryty teren #1

Podczas skakania po podestach uderz biczem w ścianę w miejscu, które widzisz na obrazku. Ściana rozleci się i znajdziesz MP.



2. Axe Knight

Tą wersję Rycerza spotkasz kilkakrotnie. Jego główny atak to rzut siekierą, ale można go uniknąć strzelając z bicia. Później dziabnij biczem samego rycerza,



rozleci się na kawałki i po sprawie.

3. Niedostępny HP Up

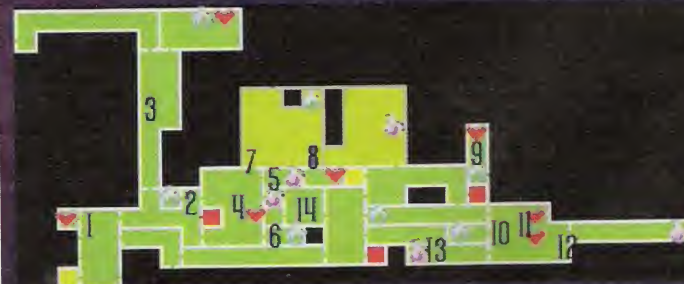
Jest tam na wieży, ale na razie nie ma co próbować. Najpierw musisz mieć Roc Wing.

4. Ukryte miejsce 2

Wysoko, w pobliżu wejścia do Audience Room, jest ukryte pomieszczenie. Rozwal ścianę i wejdź do środka, znajdziesz serduszek.



3. Komnata Audlencji



To naprawdę duży teren. Prawie połowy nie zobaczysz za pierwszym podejściem i dopiero po zdobyciu określonych przedmiotów będziesz w stanie tam zajrzeć, ale dzięki nowo nabytej zdolności Double odnajdziesz wiele przydatnych, a trudno dostępnych przedmiotów. Po pokonaniu bossa zdobędziesz też Tackle, które pomoże ci rozwalić popękane skalne bloki.

1. Ukryte miejsce 1

Aby tam wejść, skieruj się do górnej części pomieszczenia i wybij dziurę w lewej ścianie. W dziurze jest serduszek.



2. Ukryte miejsce 2

Wybij dziurę w ścianie dokładnie naprzeciwko drzwi, znajdziesz MP Up.

3. Przejdź do Machine Tower

Wejdź tam, jeśli masz Kick Boots. Czyli jeszcze nie teraz.

4. Szalony skok

Tutaj wróć szybko z Tackie, żeby osiągnąć HP Up. Wskocz w prześwit, w połowie klepnij skok i HP jest twoje.



5. Zablokowane HP Up

Tutaj wróć później z Tackie. Wtedy bez trudu pozbędziesz się kamyczka blokującego drogę.

6. Zablokowane MP Up

Nie popchniesz tego bloku dookoła nie masz Heavy Ring.

7. Wyleczka

Żeby przedostać się na drugą stronę Audience Room, polecam przejść przez teren Outer Wall. Zdobysz kolejny ukryty przedmiot.

8. Ukryte miejsce 3

Jest tuż przed przejściem do drugiego ekranu Outer Wall. Stojąc na ziemi strzel z bicia. W środku jest serduszek.

9. Serce poza zasięgiem

Po zabraniu stąd Mp Up, wróć tu z Roc Wing po serduszek.



10. Ukryte miejsce 4

Rozwal ścianę po lewej stronie ekranu, zabierz Mp Up i tyle.

11. Kolejne serduszek nie do zdobycia
Dolne zabierasz bez trudu, ale po górne trzeba wrócić z Kick Boots albo Roc Wing.

12. Gdzie moje buki?

Kolejne miejsce, gdzie przydadzą się Kick Boots. Zdobędziesz HP Up, więc radzę iść.

13. Ukryty teren #5

Na końcu tego korytarza rozwal ścianę, za nią jest HP Up.

14 Boss: Necromancer (musisz mieć co najmniej Level 10). Nareszcie konkretne mięso. Oczywiście, jego też się da pokonać. Koleś ma dwie formy. W pierwszej unosi się nad ziemią i od czasu do czasu posyła kule energii. Negatywnej, oczywiście. Co chwilę zmienia się sam w kulę i strzela w ciebie, wtedy trzeba go dziabnąć. Jeśli masz jakąś egzotyczną broń w rodzaju topora, polecam użycie. Druga forma jest wstrętniejsza. Necromancer zdejmuję płaszcz (yuck!) i zaczyna przywoływać szkielety, od czasu do czasu rzucając kulę. Taktyka jest ta sama - rzut toporem, powtórzony parę razy, powinien go zdjąć. Szkielety najlepiej przeczekać, niech się ustawia w jedną linię i wtedy ciał.



Po pokonaniu Necromancera dostajesz przedmiot Tackle.

5. Wieża

Tutaj zaczyna robić się trudno. Więcej walk, groźny boss... Ale nic dziwnego, skoro jesteś już w połowie gry!

1. Roc Wing potrzebne!

Tylko używając Roc Wing zdobędziesz HP Up w tym miejscu.

2. Pcha!

HP Up jest zablokowane przez jakieś pudło. Dasz sobie z nim radę przy użyciu Heavy Ring. No ale to nie teraz, pierścionek dostaniesz później.

3. Ukryte miejsce 1

Rozwal ścianę tak jak na obrazku, dostaniesz MP Up.



4. Serce poza zasięgiem

Tutaj potrzebny jest Roc Wing.

5. MP Up z ochroniarzami

Dwaj panowie typu Beast Demon pilnują tego Mp Up. No cóż, trzeba się ich pozbyć. Albo skacz i tnij, albo rzuć bumerangiem parę razy.

6. Ukryte miejsce 2

Tutaj trzeba użyć Kick Boots i później rozwalić ścianę. Ale czego się nie robi, żeby zdobyć MP Up.



7. Znow pchanie #2

...Ale dopiero jak zdobędziesz Heavy Ring. Czyli nie teraz.

8. MP Up wysoko, daleko

Albo zamroź paskudztwo, albo użyj Kick Boots i Double Jump, żeby dostać się do tego MP Up.

9. Ukryte miejsce 3

Dziabnij ścianę spadając albo używając



Double Juma. Zdobędziesz HP Up.

10. Serduszek do kolekcji
Serduszek czeka, a z nim dwie Marionetki. Trzeba się wysilić.

11. Ukryte miejsce 4

Po lewej stronie pomieszczenia rozwal ścianę, znajdziesz HP Up.

12. HP i MP na później

Tutaj jest HP i MP, ale żeby je zdobyć, potrzebne jest Roc Wing.

13. Boss: Adramelech (musisz mieć co najmniej Level 25). Tak, właśnie tak ma na imię ten wielki latający lew. Jest jednym z najtrudniejszych bossów. Ale jeśli użyjesz bumeranga, dasz sobie z nim radę. Lew Adramelech ma trzy ataki - purpurowe bąbelki, które rozwalasz biczem bez problemu, falę czaszek nad którymi trzeba przeskakiwać używając podwójnego skoku, oraz najgorszy: białe fireballe. Biegaj i podskakuj, oto teoria gry w defensywie. A co zrobić z samym bossem? Rozwal mu lew. Użyj Fire albo Rose Whip. No i - oczywiście - zasuwaj do niego bumerangami.



4. Korytarz



Korytarz to zdecydowanie niewielki teren. W zasadzie to tylko przejście do wschodniej części zamku. Warto się tu jednak rozejrzeć. Zawsze znajdzie się coś ciekawego.

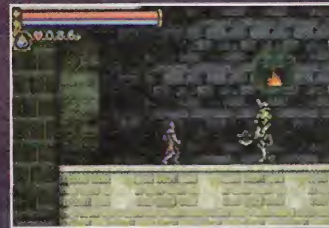
1. Ukryte miejsce 1

Po przejściu czterech długich korytarzy wchodzisz do pokoju. Przejście po lewej jest zablokowane przez posąg (to przejście do Underground Gallery i niedługo można będzie przebyć), ale ścianę po prawej można rozbić. Znajdziesz tam serduszek.

2. Ukryte miejsce 2

Drugi ukryty teren jest na samym dole wielkiego pomieszczenia, tego po prawej

stronie mapy. Wybierz dziurę w ścianie, znajdziesz HP Up.



3. Serduszek na drodze
Zgodnie z tym, co widać na mapie, w pomieszczeniu znajduje się jeszcze serduszek, nie zapomnij o nim.

6. Podziemna galeria

To miejsce, gdzie na pewno ktoś Cię zatrzyma. Najprawdopodobniej będzie to Poison Knight. Pełno się ich tutaj kręci.

1. Serduszek w prezencie

No, prawie. Żeby je zdobyć, nadepnij na przycisk po lewej stronie ekranu, zeskocz w dół i wycofaj się na poruszającą się platformę. Schyl się i złap serduszek.



2. Serduszek nie do zdobycia

Na razie nie ma co kombinować, wróć tu z Heavy Ringiem.

3. Tylko z Roc Wingiem

HP i MP Up zdobędziesz tylko z Roc Wingiem.

4. Ukryte miejsce 1



Rozwal ścianę - znajdziesz serduszek.

5. Pokój-pułapka i ukryte miejsce 2

Tutaj ktoś nie dbał o podłogę i jak tylko na nią stąpniesz, zacznie się zapadać. Metoda na przedostanie się to bieg i skoki, cały czas. Przy końcu rozwal ścianę i zabierz MP Up.

6. Boss: Dragon Zombie

Długolowy smok może być albo trudnym, albo łatwym przeciwnikiem. Zależy, jak się postarasz. Każdy lew się obraca i stara Cię trafić. Atakuj środek. Obydwa lby strzelają, jeden zieje ogniem, drugi pluje fireballami. Jeśli

masz +25% STR DSS combo, użyj go i dziab w lew za każdym razem, gdy się uda. Przyda się też bumerang. W nagrodę za rozwalenie potwora dostajesz Heavy Ring.



7. Korytarz 2

To zaledwie mały korytarzyk na drodze do Magazynu. Ale warto mu się przyjrzeć.

1. Ukryte miejsce

Rozwal ścianę, zabierz Hp Up.

2. Tylko z Roc Wingiem

Wróć po to Hp Up później, z Roc Wingiem.



8. Magazyn

To jedyny poziom z taką ilością kombinowania. No ale cóż, trzeba przez to przejść.

1. Pierwsze MP Up

Najpierw rozwalasz demona pilnującego skrzyni, później ją przesuwasz.

2. Pchaj!

Tutaj zabawa w Sokobana jest niezbędna do wydostania się. Przepchnij pudło tak, żeby dało się wskoczyć na podest powyżej.

3. Układanka z pudeł #1

Najpierw rozwal popękane pudło, potem zepchnij górne pudło.



4. Układanka z pudeł #2

Obrazki mówią wszystko.



5. Serduszko

Tylko z Roc Wingiem, niestety.

6. Układanka z pudeł #3

Postępuj tak, jak na obrazkach.



7. Ukryte miejsce 1

Rozwal ścianę, zdobędziesz serduszko.

8. MP Up tam wysoko

Przepchnij jedno z pudeł tak, żebyś mógł skoczyć z niego na przeciwny podest.

9. Z Roc Wingiem - HP Up

Czyli nie masz co zaczynać bez Roc Winga, jeśli chcesz zdobyć to Hp Up.

10. Ukryte miejsce 2

Rozwal ścianę, na końcu ukrytego korytarza znajdziesz serduszko.

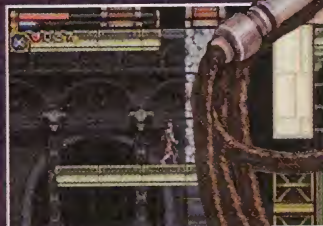


11. Ukryte miejsce 3

Małe pudła pomogą Ci dostać się wyżej, gdzie znajdziesz ukryte miejsce.

12. Układanka z pudłami #4

Rozwal trzy popękane pudła, zepchnij kolejne na nie, przesunij górne pudło na to, które postawiłeś przed chwilą.



13. Z Roc Wingiem - Heart Up

Wiadomo, Roc Wing i serduszko jest twoje.

14. Układanka z pudłami #5

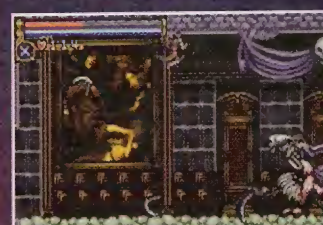
Tutaj chodzi o to, żeby rozwalić popękane pudła i odpowiednio poustawiać skrzynie.



15. Ukryte miejsce 4

Rozwal ścianę, zabierz MP Up.

16 Boss: Death (musisz mieć co najmniej Level 30) i **Ukryte miejsce 5**. Jeśli masz dużo serduszek i bumerang, szybko poślesz Śmierć do piachu. Pierwsza forma lata tu i tam i strzela do ciebie kulami energii. Zasuń mu bumerangiem parę razy, to się przetransformuje. Druga forma czołga się po ziemi i wstrząsa nią. Skacz kiedy to robi, i tak samo jak poprzednio, zasuń do niego bumerangiem. W nagrodę dostajesz Cleansin - za chwilę się bardzo przyda. Nie zapomnij zabrać Hp Up z ukrytego miejsca.



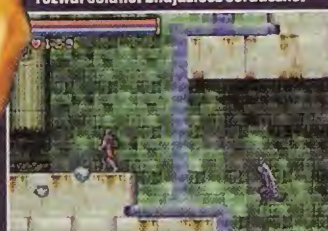
9. Wodociąg



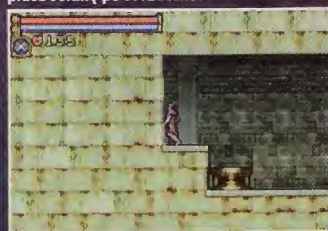
Ze świeżo zdobytym Cleansing nie masz już problemu z wejściem do wodociągów.. Poszczególne części tego terenu są odgródzone przez niby-schody. Uruchamiasz je naciskając przełącznik.

1. Ukryte miejsce 1

Na samym początku pomieszczenia rozwal ścianę. Znajdziesz serduszek.



2. HP Up, a za nim... Ukryte miejsce 2
Po tym, jak zabierzesz HP Up, przechodzisz przez ścianę po serdusko.

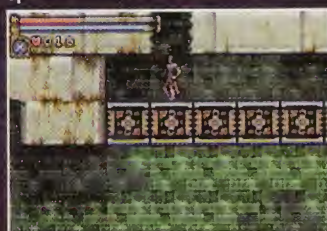


3. Ukryte miejsce 3
W górnej części pomieszczenia podskocz i rozwal ścianę. Zabierz MP Up.



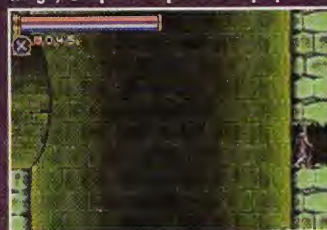
4. Ukryte miejsce 4

Ustaw schody w pozycji „w górę”, machnij biczem i użyj Roc Winga - zdobędziesz HP Up.



5. Ukryte miejsce 5

No, ale nie teraz, dopiero jak masz Roc Winga, to zapraszam po odbiór HP Up.



6. Boss: Camilla (musisz mieć level 35 - 40). Uroczą damę. Ale nie ma czasu na przydługie gadki, czas się brać do roboty. Zwłaszcza, że dziewczyna dosłownie właśnie wielkiej czaszki. Znaczą, trzeba walczyć.

Camilla zasuwa do Ciebie błyskawicami, tornadem oraz laserem. Sposób na nią to atak od tyłu - bumerangiem albo klasycznie, biczem. Jak jesteś z tyłu, błyskawica Ci nie szkodzi, a przed promieniem lasera można uciekać. Po jej pokonaniu dostajesz... taak, nareszcie! Roc wing! Teraz możesz spokojnie odwiedzić wszystkie te miejsca, których się do tej pory nie dało i pozbierać przedmioty, których nie mogłeś zabrać.

10. Wieża obserwacyjna

Przedostatnia część zamku przed tobą. Następny w kolejce czeka Dracula.

Ukryte miejsce 1
Rozwal ścianę, zabierz MP Up.



2. Ukryte miejsce 2
A tutaj masz serdusko.



3. Ukryte miejsce 3

W tym samym pomieszczeniu co poprzedni ukryty teren, spadnij na sam dół i po prawej stronie rozwal ścianę. Masz HP Up.

4. Ukryte miejsce 4

To ostatni ukryty teren na tym poziomie, znajdujesz tam HP Up.

11. Komnata Bestii

To już koniec. Dracula czeka, więc do dzieła. Upewnij się, że masz level 48-49. Najlepszy byłby 50, ale jak nie masz - to trudno. Miej ze sobą jak najwięcej serduszek, łatwiej wygrać. Oraz podręczną apteczkę pełną odnawiających siły przedmiotów.

1. Ukryte miejsce

Zanim pójdziesz się bić z Draculą, zabierz stąd HP Up.



2. Boss: DRACULA

Walka będzie trwała dwie rundy. Po pierwszej zapisz stan gry i uzupełnij życie. Pierwsza forma będzie się teleportować po pokoju i atakować Cię nietoperzami. Walcz z nim klasycznymi sposobami. Tutaj nie ma jeszcze specjalnego kombinowania, to dopiero w drugiej rundzie.

Po wygranej - zapisz grę!!

A teraz, wstąp w słup światła i przygotuj się na PRAWDZIwą walkę. Dracula znów się teleportuje i używa przeciw Tobie trzech typów ataków.



Trujące bąbelki - zniszcz je biczem, zatrują na 100-150 HP od pierwszego



kopa.

Komety z nieba - stań pod jakąś platformą, w zależności od tego, z której strony lecą komety. Każde trafienie to 200 HP, więc uważaj.

Promień lasera - wskocz na platformę, jeden słaby punkt Draca to oko, które co jakiś czas otwiera się w jego klatce piersiowej. Kiedy zbierze trochę razów, robi się szary z wrażenia. Teraz spadaj stąd, gdzie jesteś, bo Drac będzie strzelał. Najpierw wyda dzwiny dźwięk, po czym wypuści ścianę ognia - zetknięcie z nią zabiera 500HP, więc odradzam. Unikasz tego ataku przy pomocy Roc Wing. Kiedy dźwięk umilknie, możesz spaść na ziemię. Jego oko jest otoczone chmurą nietoperzy. Atakuj je.



Po paru trafieniach oko znika, Drac znów robi się szary i zasuwa płomieniami. Wiesz co robić - i tak aż do końca, Draca lub Twojego. Czego Ci oczywiście nie życzę. Po przejściu gry zdobywasz kod, dzięki któremu następnym razem zaczniesz grę z nieco innymi parametrami postaci. THE END!



biczem i czym tam masz najlepszego za pazuchą.

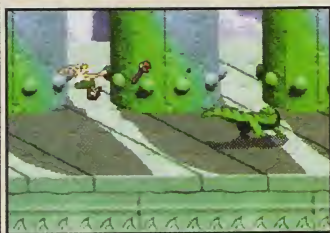
W nagrodę za swój trud... Hugh zostaje uzdrowiony przez Draca. Teraz przypomina sobie jeszcze o atakach magicznych z kombinacji kart. Tnij do niego cały czas bumerangiem, aż padnie. Wtedy już będzie martwy na dobre. A Ty możesz lecieć do Draculi, aby ostatecznie się z nim rozprawić. Patrz wyżej.



5. Boss: Hugh Baldwin (musisz mieć level 40 - 50). Kto by pomyślał... No, ale po tym, jak Cię potraktował na samym początku, nie masz chyba skrupułów? Najgorsze jest to, że ma ataki podobne do Twoich. Myślałeś już, jak walczyć z kolesiem rzucającym święconą wodę, topory, bumerangi i noże? Odpowiedz sie sama narzuca. Walcz tym samym, Zasuwasz do niego bumerangami,



Tips & Tricks

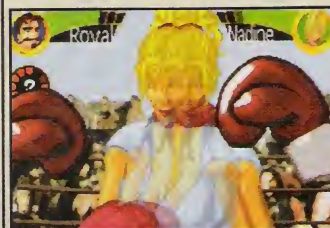


ATLANTIS: THE LOST EMPIRE (GBA)

Level	Hasło
2	BMQDNPIJS
3	BRZSGZDY
4	BVMJFYLG
5	B7JHPMHC
6	C6XQLUNF
End	COCNQIY

BATMAN VENGEANCE (GBA)

Level	Hasło
2	GOTHAM
3	BATMAN
4	BRUCE
5	WAYNE
6	ROBIN
7	DRAKE
8	BULLOCK
9	GRAYSON
10	KYLE
11	BATARANG
12	GORDON
13	CATWOMAN
14	BATGIRL
15	ALFRED



BOXING FEVER (GBA)

Podajemy hasła, które należy wpisać w menu, żeby ukończyć kolejne tryby gry.

Tryb Amateur Series ukończony: 90HG6738

Tryb Top Contender Series ukończony: H7649DH5

Tryb Pro Am Series ukończony: 2GG48HD9

Tryb Professional Series ukończony: 8G3D97B7

Tryb World Title ukończony: B3G58318

Tryb Survival Mode ukończony: G51FF888

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER (GBC)

Level	Hasło
Level 1	3NKFZ8
Level 2	9MD1WV
Level 3	XTN4F7
Level 4	5BVPL2
Level 5	9D6FOS
Level 6	TSCNB4
Level 7	CSJTQZ
Level 8	BNPXZ9

DEXTER'S LABORATORY:

ROBOT RAMPAGE (GBC)

Graj jako Super Robot

Wciśnij A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, B, B, B, B, B, B, B, B, Select na ekranie tytułowym. Powinieneś usłyszeć dźwięk potwierdzający prawidłowe wpisanie kodu. I już możesz grać szybkim robotem

DOOM (GBA)

God mode

Wciśnij Start, by zatrzymać grę, a następnie przytrzymaj L + R i wciskaj A, A, B, A, A, A, A, A.

Przeskakiwanie poziomów

W trybie dla pojedynczego gracza, wciśnij Start by zatrzymać grę, a następnie przytrzymaj L + R i wciskaj A, B, A, A, B, B, A.

Skok o dziesięć poziomów

W trybie dla pojedynczego gracza, wciśnij Start, by zatrzymać grę, a następnie przytrzymaj L + R i wciskaj A, B, A, A, B, B, A, A. Po każdym wpisaniu kodu skaczesz w górę o dziesięć poziomów. Gra ma dwadzieścia cztery poziomy, zatem powyżej czternastego poziomu - „Halls Of The Damned” - kody przestają działać.

Mapa komputerowa:

Wciśnij Start, by zatrzymać grę, a następnie przytrzymaj L + R i wciśnij B, A, A, A, A, A, A, A.

Radiation suit

Wciśnij Start, by zatrzymać grę, a następnie przytrzymaj L + R i wciśnij B, B, A, A, A, A, A, A.

Niewidzialność

Wciśnij Start, by zatrzymać grę, a następnie przytrzymaj L + R i wciśnij B, B, B, A, A, A, A, A.

Berserk

Wciśnij Start, by zatrzymać grę, a następnie przytrzymaj L + R i wciśnij B, A, B, A, A, A, A, A.

Wszystkie bronie, przedmioty,

klucze

Wciśnij Start, by zatrzymać grę, a następnie przytrzymaj L + R i wciśnij A, B, B, A, A, A, A, A.

Ukryta Baza Wojskowa

Możesz znaleźć to miejsce uważnie szukając w Toxic Refinery Base (Epizod pierwszy, poziom trzeci). Przejdź pół poziomu (zanim wejdziesz w niebieskie drzwi), a potem wróć do punktu startu. Spójrz do basenu z radioaktywnymi odpadami i powinieneś zobaczyć tam platformę (o ile przełączyłeś wszystkie przyciski w pierwszej połowie poziomu). Przejdź po platformie, aż do ścian. Otworzą się drzwi i przed Tobą stanie kilku wściekłych wrogów. Przeszukaj sobie to miejsce i w końcu powinieneś trafić na drzwi wyjściowe. Przekrocz próg i przełącz dźwignię - nie pojawią się statystyki ukończenia poziomu! Znajdujesz się w miejscu zwanym Military Base -

jeśli je przejdziesz - jesteś naprawdę niezły.

DRIVER (GBC)

Dostęp do Cheat Menu

By dostać się do menu tricków, musisz wykonać następującą kombinację czynności na ekranie tytułowym gry:

Podświetl „UNDERCOVER” i wciskaj góra, góra, dół, dół góra, dół, góra, dół, góra, góra, dół, dół.

Level	Hasło
1	twarz, twarz, twarz, twarz
2	bieżnik, znaczek, słupek, czerwona syrena
3	światło stopu, klucz, klucz, niebieska syrena
4	słupek, słupek, słupek, znaczek
5	klucz, czerwona syrena, syrena, światło stopu
6	klucz, znaczek, bieżnik, niebieska syrena
7	znaczek, słupek, znaczek, czerwona syrena
8	czerwona syrena, znaczek, klucz, felga
9	słupek, niebieska syrena, czerwona syrena, czerwona syrena
10	znaczek, znaczek, światło stopu, słupek
11	niebieska syrena, klucz, klucz, klucz
12	światło stopu, felga, czerwona syrena, znaczek
13	klucz, znaczek, znaczek, słupek
14	czerwona syrena, niebieska syrena, czerwona syrena, niebieska syrena
15	felga, klucz, słupek, światło stopu

LADY SIA (GBA)

Dodatkowe poziomy.

By odkryć dodatkowe poziomy, w każdym królestwie musisz na wszystkich poziomach uzyskać ocenę: „perfect”. W każdym królestwie jest jeden poziom ukryty.

PRINCE OF PERSIA (GBC)

Poziom Kod

2	06769075
3	28611065
4	92117015
5	87019105
6	46308135
8	70914195
9	68813685
10	01314654
11	32710744
12	26614774
Boss	98119464
End	89012414

SPAWN (GBC)

Kody do kolejnych poziomów

02: Spawn, Serce, Czaszka, Serce

03: Serce, Czaszka, Czaszka, Ogień

04: Serce, Spawn, Czaszka, Spawn

05: Serce, Czaszka, Spawn, Spawn

07: Czaszka, Spawn, Spawn, Serce

SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX (GBC)

Niewidzialność

Wciśnij góra, dół, prawo, A - na ekranie tytułowym.

Wybór poziomu

Wciśnij B, A, lewo, dół, góra, prawo - na ekranie tytułowym.

Łatwe załatwienie przeciwnika

Wciśnij dół, A, B, A, A - na ekranie tytułowym.

Nieskończone pajęczyny

Wciśnij lewo, dół, B, góra - na ekranie tytułowym.

Mini gra o misiu

Wciśnij A, B, A, B, dół - na ekranie tytułowym.

Poziom trudności Nightmare

Wciśnij A, B, Select, góra, prawo, dół na - ekranie tytułowym

TARZAN (GBC)

Level	Hasło
2-1	krzyż, X, księżyc, krzyż
3-1	pionowe linie, pionowe linie, przepaść, makaron
4-1	X, księżyc, trójkąty, krzyż
5-1	trójkąty, trójkąty, księżyc, pionowe linie
6-1	makaron, przepaść, krzyż, trójkąty

X-MEN: MUTANT WARS (GBC)

Level	Hasło
2	OKNG6HWHB
3	OLNG6HXQ
4	OLNF7HYP
5	OKPF7HZG
6	1KPF7H0D
7	1KPG7H19
8	1KPF7J2C
9	1KPF7J3L



X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE (GBA)

Jak pokonać Nightcrawlera?

Kiedy zaczniesz z nim walczyć, z podłogi będą się wysuwać włócznie. Wystarczy popychać Nightcrawlera na włócznie, a one będą mu zabierać energię.

X-MEN: WOLVERINE'S RAGE (GBC)

Inny kostium

Wciśnij Góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A w momencie, gdy pojawi się „Press Start” - na samym początku, po załadowaniu gry. Wolverine powie coś na potwierdzenie dobrego kodu. Nowy kostium ma tę zaletę, że regeneruje rany znacznie szybciej.

Poziom	Hasło
2	główna Wolverine'a, szpony Wolverine'a, logo X-Menów, sylwetka Wolverine'a
3	szpony Wolverine'a, Sabrewolf, sylwetka Wolverine'a, główna Wolverine'a
4	czaszka, główna Wolverine'a, logo X-Menów, szpony Wolverine'a
8	szpony, Niebieska głowa, logo X-Menów, czaszka
9	czaszka, logo X-Menów, szpony Wolverine'a, Sabrewolf
Final	niebieska głowa, czaszka, logo X-Menów, Paniusia



pokemaniak!

Powołujemy do życia nowy dział o Pokemonach. Na pierwszy ogień idą tipsy do Pokemona Gold & Silver oraz pierwsza część tipsów do Pokemona Red/Blue/Yellow/Green, które przysłał nam Raptor (raptor2@go2.pl) - prawdziwy pokemaniak. Wielkie dzięki. Jeśli chcecie się podzielić z nami czymś ciekawym, co związane jest z pokemonami - piszcie!

Pokemon Gold i Silver

Duplikacja pokemona razem z przedmiotem

Wybierz pokusę i przedmiot, który chcesz zduplikować. Daj pokemonowi przedmiot, który chcesz zduplikować. Zapisz grę. Wejdź teraz do Bill's Computer i wybierz BOX. Zapisz grę, teraz umieść pokemona w wolnym BOX i zmień BOX na inny. Kiedy tylko pojawi się napis „Saving...don't turn off the power” (poczekaj na cały napis) i wyłącz grę (wyłącz jak tylko pojawi się kropka „.”). Kiedy włączysz grę na nowo będziesz miał swojego pokemona w BOX i w Plecaku (czyli 2x) UWAGA: TO DZIAŁA NAWET NA EMULATORACH!!! Moim zdaniem jest to super trick na silny SQUAD na ELITE4 (+ Lance). Z tym trickiem przejdziesz grę bez problemu!

Sposób na złapanie rzadszych pokemonów

Jeżeli grasz na GBC to jest to raczej banalne. Po prostu podejdź do pokemona i zapisz grę. Jak zabijesz pokemona to zresetuj Game Boya i spróbuj jeszcze raz.

Jeżeli używasz emulatora SMYGB to wciśnij podczas walki F5. Jeżeli zabijesz pokemona to wciśnij F6, a wróciś do miejsca kiedy ostatnio nacisnąłeś F5.

Jak zdobyć Kamienie

Moon Stone: Jeżeli jest noc, a ty jesteś w Mt. Moon udaj się na Mt. Moon Square, a zobaczysz dwa Clefairy tańczące wokół skały, po ich ucieczce rozbij skałę i naciśnij A, a znajdziesz Moon Stone. Ten kamień można znaleźć również w okolicach Route 27 oraz dostać go od Mamy jak będziesz miał dużo zaoszczędzonej gotówki.

Sun Stone: Zajmij pierwsze miejsce w Bug Hunt Contest.

Ever Stone: Zajmij drugie miejsce w Bug Hunt Contest, oraz kiedy Togepi Ci się wykluje, pójdz do Prof. Elma.

Inne: Pamiętajcie Billa z red/blue/yellow? Teraz jest u niego dziadek. Prosi o pokazanie Pokemona o którym mówił mu wnuczek.

Po kolei:

1. Lickitung -> nic Ci nie da
2. Oddish -> Leaf Stone
3. Staryu -> Water Stone
4. Growlithe -> Fire Stone
5. Pichu -> Thunder Stone

Kolejne przedmioty dzięki, którym ewoluują nasze pokemony

Metal Coat: Otrzymaś od Kapitana Kierującego S.S. Aqua, również wymieniasz Magnemite'y (ze starych wersji gler!!! np. r\b). King's Rock: Znajdziesz w głębiach Slowpoke Well, również wymieniasz Slowpoke'i ze starych wersji do nowej. Dragon Scale: Okolice Route 27, Mt. Mortar, również kiedy będziesz mieć dużo pieniędzy jest szansa, iż twoja Mama ci go kupi. Up Grade: Otrzymaś go od Silph Co.

Zastosowanie Kamieni i spec. przedmiotów do ewolucji

Oto lista kamieni oraz pokemonów, na które działają poszczególne kamienie (lista dotyczy tych pokemonów, które nie ewoluują dzięki „level up”!):

Moon Stone: Nidorina, Nidorino, Clefairy i Jigglypuff
Sun Stone: Wileplume i Sunkern
Leaf Stone: Gloom, Weepinbell i Exeggcute
Water Stone: Poliwhirl, Shellder, Staryu i Eevee
Fire Stone: Vulpix, Growlithe i Eevee
Thunder Stone: Pikachu i Eevee
King's Rock: Slowpoke -podczas wymiany
Dragon Scale: Seadra -podczas wymiany
Up-Grade: Porygon -podczas wymiany
Metal Coat: Scyther i Onix -podczas wymiany

Jak zdobyć Magnet Train Pass

W Saffron City mieszka dziewczynka o imieniu COPYCAT, która zgubiła swoją ulubioną Pokelalkę (tak - tą, którą daliśmy jej w r\b\y\g). Udaj się do Vermilion City i poszukaj Klubu miłośników Pokemona (jest nad GYM). W domku porozmawiaj z gościem ubranym na niebiesko (ten grubas), a odda ci lalkę. Teraz udaj się do COPYCAT i daj jej lalkę, a otrzymasz Rail Pass, który umożliwi ci korzystanie z pociągu (najszybszy i najwygodniejszy transport pomiędzy Johto, a Kanto w całej grze).

Jak pozbyć się trawy

Aby to zrobić stań przed trawą i użyj CUT, a twój pokemon zetrnie trawę jak kosiarka. Tylko cztery pola zostaną ścięte. Powtarzać trick do upadłego.

Trick dla ludzi grających na emulatorach

Jeżeli masz dwie wersje GOLD\SILVER, a chcesz koniecznie mieć wszystkie pokemony... Zamień nazwę swojego save np. z gold.sav na silver.sav i wylap pokemony z drugiej wersji. UWAGA: Działa też na wersjach RED\BLUE!)

Sprawdź, czy Twój pokemon Cię lubi!

Idź do babki w domku nad sklepem z rowerami w Johto. Pokaż jej Pokemona, a ona określi czy twój Pokemon za tobą przepada. To wszystko zależy od paru współczynników:

Jakie mikstury im dajesz (pamiętasz podziemia w Goldenrod, rzeczy które tam sprzedają sprawiają, że Pokemon zaczyna cię nienawidzić!)
Czy wygrywaś walki itd.itp.
Jest to bardzo ważne, ponieważ Pokus, który Cię nie lubi, nie trafia podczas walki.

Podszkol swoje Pokusie i zarób przy okazji trochę pieniędzy

W Viridan City jest arena, wchodzi tam codziennie, a powalczysz z gościem co ma Typhlosioną, Feraligatora i Meganium. Podszkolisz Pokemony i dostaniesz 5 tys. kasy (najlepiej wyposaź jakiegoś Pokusia w Amulet Coin, który podwaja zarobki).

Pary Pokemonów

Oto następujące pary Pokemonów, które można ze sobą krzyżować:

Według wzoru: male - female (można też na odwrót)
Stanley - Eevee
Feraligatr - Dratini
Onix - Sudowoodo (to śmieszne drzewo)
Yanma - Scyther
Nidoqueen - Nidoking (wcześniejsze formy też)
Pikachu - Jigglypuff
Eevee - Pikachu
Každy Pokemon - Ditto (urodzi się

odpowiednik pokemona, którego krzyżujemy z Ditto).

Zdobądź Laprasa

Udaj się w piątek (koniecznie) do Union Cave (koło drogi 33, przed Azalea Town). Spłyn Surf'em przez jedno z jezior w jaskini (w dół). Wejdź na drabinę. Teraz powalcz z trenerami, zróbuj przedmioty, popływaj trochę i w dolnej części nowo odkrytego zakątka jaskini. Na środku jeziora będzie Lapras na 20 lv.

Pokemon R/B/Y/G

Pokeball

Aby mieć większe szanse na złapanie pokemona za pomocą zwykłego pokeball wciśnij góra i B.

Pokeball2

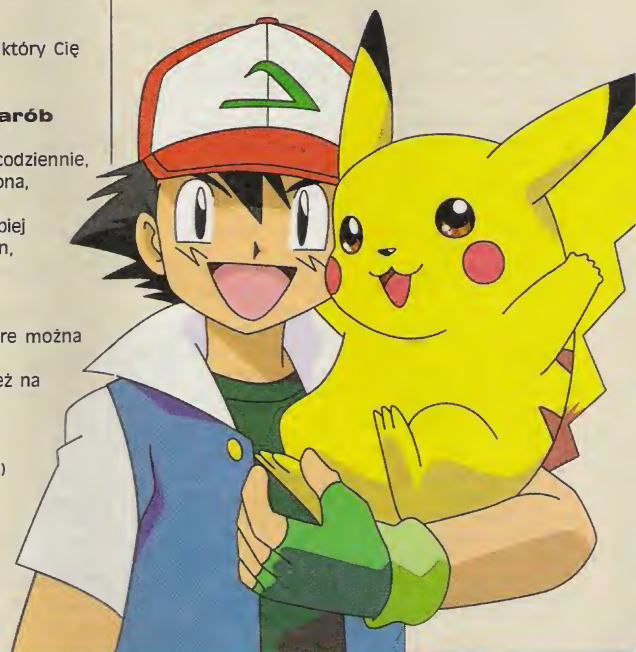
Kiedy lekko osłabisz pokemona, użyj zwykłego POKEBALL i w momencie kiedy kula wybuchnie (co oznacza porażkę) naciśnij i trzymaj B. Użyj jeszcze raz POKEBALL i w momencie jej zamknięcia puść przycisk B.

Pokemony znajdujące się tylko w wersji Blue

Sandshrew/Sandslash
Mewowth/Persian
Bellsprout/Weepinbell/Victreebel
Vulpix/Ninetales
Pinsir
Magmar

Pokemony znajdujące się tylko w wersji Red

Ekans/Arbok
Mankey/Primeape
Oddish/Gloom/Vileplume
Growlithe/Arcanine
Scyther
Electabuzz





Tajemnice CZĘŚĆ 2 gry karcianej

POKÉMON™

SPIS WSZYSTKICH RODZAJÓW TALII DOSTĘPNYCH W POLSCE - część pierwsza!

W spisach kart zostawiamy oryginalną pisownię, ponieważ gracze w Polsce używają tych właśnie terminów. Oto wyjaśnienia.

W spisie kart:

Rare-Holo - oznacza, że karta jest bardzo rzadka i na obrazku ma hologram, czyli obrazek trójwymiarowy.

Rare - oznacza, że karta jest rzadka (ma zwykły obrazek).

Uncommon - czyli niepopularna karta. Trafia się czasami.

Common - karta zwykła. Tych jest najwięcej i są najtańsze.

W zawartości talii liczba przy karcie oznacza liczbę kart w talii.

Np. 19 Pikachu oznacza, że w talii będzie 19 sztuk karty Pikachu (to tylko przykład, nigdzie nie ma tak naprawdę).

Więc jedziemy. Oto początek spisu wszystkich kart dostępnych w Polsce.

W następnym numerze - pod koniec stycznia - dokończenie.

POKÉMON BASE SET

To zestaw podstawowy kart Pokémona. Nie specjalizujący się, najlepszy dla początkujących. Dzieli się na kilka wariacji. Pokémon 2-PLAYER STARTER SET to pudełko zawierające dwie podstawowe talie, umożliwiające wstęp do gry w Pokémona. Oprócz Pokémonów walczących i wodnych, jest jedna rzadka karta i CD-ROM z grą karcianą Pokémon na komputery PC. Elegancka oprawa graficzna i wygoda użycia sprawiają, że jest to doskonały nauczyciel gry! BLACKOUT to Pokémony i talia atakująca energię przeciwnika. Zniszcz Pokémony przeciwnika, odbierając im energię! - głosi hasło. BRUSHFIRE, to talia Pokémonów ofensywnych z grupy Pokémonów roślinnych i Pokémonów ognia. Szybkie, silne ataki. OVERGROWTH, to talia nastawiona na wielkość Pokémonów: duże i silne. Zwłaszcza po ewolucji (Pokémony wody i trawy). ZAP! To Pokémony atakujące energią psychiczną i elektryczną (nareszcie Pikachu!).

POKÉMON BASE SET:

1 Alakazam Rare-Holo
2 Blastoise Rare-Holo
3 Chansey Rare-Holo
4 Charizard Rare-Holo
5 Clefairy Rare-Holo
6 Gyarados Rare-Holo
7 Hitmonchan Rare-Holo
8 Machop Rare-Holo
9 Magneton Rare-Holo
10 Mewtwo Rare-Holo
11 Nidoking Rare-Holo
12 Ninetales Rare-Holo
13 Poliwrath Rare-Holo
14 Raichu Rare-Holo
15 Venusaur Rare-Holo
16 Zapdos Rare-Holo
17 Beedrill Rare
18 Dragonair Rare
19 Dugtrio Rare
20 Electabuzz Rare
21 Electrode Rare
22 Pidgeotto Rare
23 Arcanine Uncommon
24 Charameleon Uncommon
25 Dewgong Uncommon
26 Dratini Uncommon
27 Farfetch'd Uncommon
28 Growlithe Uncommon
29 Haunter Uncommon
30 Ivysaur Uncommon
31 Jynx Uncommon
32 Kadabra Uncommon
33 Kakuna Uncommon
34 Machoke Uncommon
35 Magikarp Uncommon
36 Magmar Uncommon
37 Nidorino Uncommon
38 Poliwhirl Uncommon
39 Porygon Uncommon
40 Raticate Uncommon
41 Seel Uncommon
42 Wartortle Uncommon
43 Abra Common
44 Bulbasaur Common
45 Caterpie Common
46 Charmander Common
47 Diglett Common
48 Doduo Common

49 Drowzee Common
50 Gastly Common
51 Koffing Common
52 Machop Common
53 Magnemite Common
54 Metapod Common
55 Nidoran (M) Common
56 Onix Common
57 Pidgey Common
58 Pikachu Common
59 Poliwhirl Common
60 Ponyta Common
61 Rattata Common
62 Sandshrew Common
63 Squirtle Common
64 Starmie Common
65 Staryu Common
66 Tangela Common
67 Voltorb Common
68 Vulpix Common
69 Weedle Common
70 Clefairy Doll Rare
71 Computer Search Rare
72 Devolution Spray Rare
73 Impostor Professor Oak Rare
74 Item Finder Rare
75 Lass Rare
76 Pokémon Breeder Rare
77 Pokémon Trader Rare
78 Scoop Up Rare
79 Super Energy Removal Rare
80 Defender Uncommon
81 Energy Retrieval Uncommon
82 Full Heal Uncommon
83 Maintenance Uncommon
84 PlusPower Uncommon
85 Pokémon Center Uncommon
86 Pokémon Flute Uncommon
87 Pokédex Uncommon
88 Professor Oak Uncommon
89 Revive Uncommon
90 Super Potion Uncommon
91 Bill Common
92 Energy Removal Common
93 Gust of Wind Common
94 Potion Common

95 Switch Common
96 Double Colorless Energy Uncommon
97 Fighting Energy
98 Fire Energy
99 Grass Energy
100 Lightning Energy
101 Psychic Energy
102 Water Energy

Zawartość talii POKÉMON 2-PLAYER STARTER SET:

14 Fighting energy
3 Diglett
4 Machop
2 Machoke
2 Rattata
1 Dratini
2 Potion
1 Energy Removal
1 Pokédex
14 Fire Energy
4 Ponyta
4 Charmander
2 Charameleon
1 Growlithe
1 Bill
1 Gust of Wind
2 Switch
1 Energy Removal
1 Machamp

Zawartość talii BLACKOUT:

16 Fighting energy
12 Water energy
2 Farfetch'd
1 Hitmonchan
4 Machop
2 Machoke
3 Onix
3 Sandshrew
4 Squirtle
2 Wartortle
3 Staryu
4 Energy Removal
1 Gust of Wind
1 PlusPower
1 Professor Oak
1 Super Energy Removal

Zawartość talii BRUSH-FIRE:

18 Fire energy
10 Grass energy
1 Arcanine
2 Growlithe
4 Charmander
2 Charameleon
2 Vulpix
1 Ninetales
1 Nidoran (męski)
2 Tangela
4 Weedle
1 Energy Removal
2 Energy Retrieval
1 Gust of Wind
1 Lass

1 PlusPower
3 Potion
1 Switch
Zawartość talii OVER-GROWTH:

16 Grass energy
12 Water energy
4 Bulbasaur
2 Ivysaur
4 Weedle
2 Kakuna
1 Beedrill
2 Magikarp
1 Gyrados
4 Staryu
3 Starmie
2 Bill
2 Gust of Wind
1 Potion
2 Super Potion
2 Switch

Zawartość talii ZAP!:

12 Electric energy
16 Psychic energy
3 Magnemite
4 Pikachu
3 Abra
1 Kadabra
2 Drowzee
3 Gastly
2 Haunter
2 Jynx
1 Mewtwo
2 Bill
1 Computer Search
1 Defender
2 Gust of Wind
1 Potion
1 Professor Oak
1 Super Potion
2 Switch

POKÉMON BASE SET 2:

BASE SET 2 jest kombinacją Pokémon BASE SET i Pokémon JUNGLE (patrz dalej). W skład wchodzi następujące decki tematyczne: LIGHTNING BUG, GRASS CHOPPER, HOT WATER i PSYCH OUT.

SPIS KART POKÉMON BASE SET 2:

1 Alakazam Rare-Holo
2 Blastoise Rare-Holo
3 Chansey Rare-Holo
4 Charizard Rare-Holo
5 Clefable Rare-Holo
6 Clefairy Rare-Holo
7 Gyarados Rare-Holo
8 Hitmonchan Rare-Holo
9 Magneton Rare-Holo
10 Mewtwo Rare-Holo
11 Nidoking Rare-Holo
12 Nidoqueen Rare-Holo
13 Ninetales Rare-Holo

14 Pidgeot Rare-Holo
15 Poliwrath Rare-Holo
16 Raichu Rare-Holo
17 Scyther Rare-Holo
18 Venusaur Rare-Holo
19 Wigglytuff Rare-Holo
20 Zapdos Rare-Holo
21 Beedrill Rare
22 Dragonair Rare
23 Dugtrio Rare
24 Electabuzz Rare
25 Electrode Rare
26 Kangaskhan Rare
27 Mr. Mime Rare
28 Pidgeotto Rare
29 Pinsir Rare
30 Snorlax Rare
31 Venomoth Rare
32 Victreebel Rare
33 Arcanine Uncommon
34 Butterfree Uncommon
35 Charameleon Uncommon
36 Dewgong Uncommon
37 Dodrio Uncommon
38 Dratini Uncommon
39 Exeggutor Uncommon
40 Farfetch'd Uncommon
41 Fearow Uncommon
42 Growlithe Uncommon
43 Haunter Uncommon
44 Ivysaur Uncommon
45 Jynx Uncommon
46 Kadabra Uncommon
47 Kakuna Uncommon
48 Likitung Uncommon
49 Machoke Uncommon
50 Magikarp Uncommon
51 Magmar Uncommon
52 Marowak Uncommon
53 Nidorina Uncommon
54 Nidorino Uncommon
55 Parasect Uncommon
56 Persian Uncommon
57 Poliwhirl Uncommon
58 Raticate Uncommon
59 Rhydon Uncommon
60 Seaking Uncommon
61 Seel Uncommon
62 Tauros Uncommon
63 Wartortle Uncommon
64 Weepinbell Uncommon
65 Abra Common
66 Bellsprout Common
67 Bulbasaur Common
68 Caterpie Common
69 Charmander Common
70 Cubone Common
71 Diglett Common
72 Doduo Common
73 Drowzee Common
74 Exeggute Common
75 Gastly Common
76 Goldeen Common
77 Jigglypuff Common
78 Machop Common
79 Magnemite Common
80 Meowth Common

81 Metapod Common
82 Nidoran (żeński) Common
83 Nidoran (męski) Common
84 Onix Common
85 Paras Common
86 Pidgey Common
87 Pikachu Common
88 Poliwhirl Common
89 Rattata Common
90 Rhyhorn Common
91 Sandshrew Common
92 Spearow Common
93 Squirtle Common
94 Starmie Common
95 Staryu Common
96 Tangela Common
97 Venonat Common
98 Voltorb Common
99 Vulpix Common
100 Weedle Common
101 Computer Search Rare
102 Impostor Professor Oak Rare
103 Item Finder Rare
104 Lass Rare
105 Pokémon Breeder Rare
106 Pokémon Trader Rare
107 Scoop Up Rare
108 Super Energy Removal Rare
109 Defender Uncommon
110 Energy Retrieval Uncommon
111 Full Heal Uncommon
112 Maintenance Uncommon
113 PlusPower Uncommon
114 Pokémon Center Uncommon
115 Pokédex Uncommon
116 Professor Oak Uncommon
117 Super Potion Uncommon
118 Bill Common
119 Energy Removal Common
120 Gust of Wind Common
121 Poké Ball Common
122 Potion Common
123 Switch Common
124 Double Colorless Energy Uncommon
125 Fighting Energy
126 Fire Energy
127 Grass Energy
128 Lightning Energy
129 Psychic Energy
130 Water Energy

Zawartość talii GRASS CHOPPER:

4 Bellsprout
2 Weepinbell
3 Nidoran (żeński)
1 Nidorina
2 Nidoran (męski)
4 Machop
2 Machoke



- 4 Sandshrew
- 1 Clefairy 14 Grass Energy
- 12 Fighting Energy
- 3 Potion
- 1 Gust Of Wind
- 2 PlusPower
- 1 Super Potion
- 1 Super Energy Removal
- 1 Energy Removal

Zawartość talii LIGHTNING BUG:

- 4 Caterpie
- 1 Metapod
- 4 Weedle
- 2 Kakuna
- 1 Beedrill
- 4 Pikachu
- 3 Magnemite
- 1 Chansey 16 Grass Energy
- 12 Lightning Energy
- 3 Bill
- 2 Gust Of Wind
- 1 Switch
- 2 Energy Retrieval
- 2 Defender
- 1 PlusPower
- 1 Pokédex

Zawartość talii PSYCH OUT:

- 15 Water Energy
- 3 Staryu
- 1 Starmie
- 1 Seel
- 4 Squirtle
- 1 Wartortle
- 3 Abra
- 1 Kadabra
- 2 Drowzee
- 2 Jynx 3 Jigglypuff
- 1 Wigglytuff
- 15 Water Energy
- 13 Psychic Energy
- 3 Gust Of Wind
- 2 Defender
- 2 Switch
- 1 Potion
- 1 Super Potion
- 1 Computer Search

Zawartość talii HOT WATER:

- 4 Poliwhag
- 2 Poliwhirl
- 1 Poliwrath
- 3 Goldeen
- 3 Charmander
- 1 Charameleon
- 2 Magmar
- 3 Doduo
- 1 Dodrio 15 Water Energy
- 13 Fire Energy
- 1 Gust Of Wind
- 3 Energy Removal
- 2 Poké Ball
- 3 Potion
- 2 Energy Retrieval
- 1 Pokémon Trader

POKÉMON GYM CHALLENGE:

Giovanni (Team Rocket), Sabrina (Pokémony z siłą psychiczną), Koga (jadowite Pokémony) i Blaine (ogniste Pokémony) łączą swe siły w pojedynku o prymat w drużynie. Kto zwycięży?

SPIS KART POKÉMON GYM CHALLENGE:

- 1 Blaine's Arcanine Rare-Holo
- 2 Blaine's Charizard Rare-Holo
- 3 Brock's Ninetales Rare-Holo
- 4 Erika's Venusaur Rare-Holo
- 5 Giovanni's Gyarados Rare-Holo
- 6 Giovanni's Machop Rare-Holo
- 7 Giovanni's Nidoking Rare-Holo
- 8 Giovanni's Persian Rare-Holo
- 9 Koga's Beedrill Rare-Holo

- 10 Koga's Ditto Rare-Holo
- 11 Lt. Surge's Raichu Rare-Holo
- 12 Misty's Golduck Rare-Holo
- 13 Misty's Gyarados Rare-Holo
- 14 Rocket's Mewtwo Rare-Holo
- 15 Rocket's Zapdos Rare-Holo
- 16 Sabrina's Alakazam Rare-Holo
- 17 Blaine Rare-Holo
- 18 Giovanni Rare-Holo
- 19 Koga Rare-Holo
- 20 Sabrina Rare-Holo
- 21 Blaine's Ninetales Rare
- 22 Brock's Dugtrio Rare
- 23 Giovanni's Nidoqueen Rare
- 24 Giovanni's Pinsir Rare
- 25 Koga's Arbok Rare
- 26 Koga's Muk Rare
- 27 Koga's Pidgeotto Rare
- 28 Lt. Surge's Jolteon Rare
- 29 Sabrina's Gengar Rare
- 30 Sabrina's Golduck Rare
- 31 Blaine's Charameleon Uncommon
- 32 Blaine's Dodrio Uncommon
- 33 Blaine's Rapidash Uncommon
- 34 Brock's Graveler Uncommon
- 35 Brock's Primeape Uncommon
- 36 Brock's Sandslash Uncommon
- 37 Brock's Vulpix Uncommon
- 38 Erika's Bellsprout Uncommon
- 39 Erika's Bulbasaur Uncommon
- 40 Erika's Clefairy Uncommon
- 41 Erika's Ivysaur Uncommon
- 42 Giovanni's Machoke Uncommon
- 43 Giovanni's Meowth Uncommon
- 44 Giovanni's Nidorina Uncommon
- 45 Giovanni's Nidorino Uncommon
- 46 Koga's Golbat Uncommon
- 47 Koga's Kakuna Uncommon
- 48 Koga's Koffing Uncommon
- 49 Koga's Pidgey Uncommon
- 50 Koga's Weezing Uncommon
- 51 Lt. Surge's Eevee Uncommon
- 52 Lt. Surge's Electrode Uncommon
- 53 Lt. Surge's Raticate Uncommon
- 54 Misty's Dewgong Uncommon
- 55 Sabrina's Haunter Uncommon
- 56 Sabrina's Hypno Uncommon
- 57 Sabrina's Jynx Uncommon
- 58 Sabrina's Kadabra Uncommon
- 59 Sabrina's Mr. Mime Uncommon
- 60 Blaine's Charmander Common
- 61 Blaine's Doduo Common
- 62 Blaine's Growlithe Common
- 63 Blaine's Mankey Common
- 64 Blaine's Ponyta Common
- 65 Blaine's Rhyhorn Common
- 66 Blaine's Vulpix Common
- 67 Brock's Diglett Common
- 68 Brock's Geodude Common
- 69 Erika's Jigglypuff Common
- 70 Erika's Oddish Common
- 71 Erika's Paras Common
- 72 Giovanni's Machop Common
- 73 Giovanni's Magikarp Common
- 74 Giovanni's Meowth Common

- 75 Giovanni's Nidoran (żeński) Common
- 76 Giovanni's Nidoran (męski) Common
- 77 Koga's Ekans Common
- 78 Koga's Grimer Common
- 79 Koga's Koffing Common
- 80 Koga's Pidgey Common
- 81 Koga's Tangela Common
- 82 Koga's Weedle Common
- 83 Koga's Zubat Common
- 84 Lt. Surge's Pikachu Common
- 85 Lt. Surge's Rattata Common
- 86 Lt. Surge's Voltorb Common
- 87 Misty's Horsea Common
- 88 Misty's Magikarp Common
- 89 Misty's Poliwhag Common
- 90 Misty's Psyduck Common
- 91 Misty's Seel Common
- 92 Misty's Staryu Common
- 93 Sabrina's Abra Common
- 94 Sabrina's Abra Common
- 95 Sabrina's Drowzee Common
- 96 Sabrina's Gastly Common
- 97 Sabrina's Gastly Common
- 98 Sabrina's Porygon Common
- 99 Sabrina's Psyduck Common
- 100 Blaine Rare
- 101 Brock's Protection Rare
- 102 Chaos Gym Rare
- 103 Erika's Kindness Rare
- 104 Giovanni Rare
- 105 Giovanni's Last Resort Rare
- 106 Koga Rare
- 107 Lt. Surge's Secret Plan Rare
- 108 Misty's Wish Rare
- 109 Resistance Gym Rare
- 110 Sabrina Rare
- 111 Blaine's Quiz #2 Uncommon
- 112 Blaine's Quiz #3 Uncommon
- 113 Cinnabar City Gym Uncommon
- 114 Fuchsia City Gym Uncommon
- 115 Koga's Ninja Trick Uncommon
- 116 Master Ball Uncommon
- 117 Max Revive Uncommon
- 118 Misty's Tears Uncommon
- 119 Rocket's Minefield Gym Uncommon
- 120 Rocket's Secret Experiment Uncommon
- 121 Sabrina's Psychic Control Uncommon
- 122 Saffron City Gym Uncommon
- 123 Viridian City Gym Uncommon
- 124 Fervor Common
- 125 Transparent Walls Common
- 126 Warp Point Common
- 127 Fighting Energy
- 128 Fire Energy
- 129 Grass Energy
- 130 Lightning Energy
- 131 Psychic Energy
- 132 Water Energy

POKÉMON GYM HEROES:

- Oglądasz serial telewizyjny o Pokémonie? Tam każdy z trenerów ma swoje tajemnice. Oto kilku najlepszych, znanych z telewizji. Poznaj ich metody szkolenia i zobacz jak przygotowują swoje drużyny Pokémonów.

SPIS KART POKÉMON GYM HEROES:

- 1 Blaine's Moltres Rare-Holo
- 2 Brock's Rhydon Rare-Holo

- 3 Erika's Clefable Rare-Holo
- 4 Erika's Dragonair Rare-Holo
- 5 Erika's Vileplume Rare-Holo
- 6 Lt. Surge's Electabuzz (Lv 28) Rare-Holo
- 7 Lt. Surge's Fearow Rare-Holo
- 8 Lt. Surge's Magnetron Rare-Holo
- 9 Misty's Seadra Rare-Holo
- 10 Misty's Tentacool Rare-Holo
- 11 Rocket's Hitmonchan Rare-Holo
- 12 Rocket's Moltres Rare-Holo
- 13 Rocket's Scyther Rare-Holo
- 14 Sabrina's Gengar Rare-Holo
- 15 Brock Rare-Holo
- 16 Erika Rare-Holo
- 17 Lt. Surge Rare-Holo
- 18 Misty Rare-Holo
- 19 The Rocket's Trap Rare-Holo
- 20 Brock's Golem Rare
- 21 Brock's Onix (Lv 30) Rare
- 22 Brock's Rhyhorn (Lv 25) Rare
- 23 Brock's Sandlash Rare
- 24 Brock's Zubat (Lv 5) Rare
- 25 Erika's Clefairy Rare
- 26 Erika's Victreebel Rare
- 27 Lt. Surge's Electabuzz (Lv 22) Rare
- 28 Lt. Surge's Raichu Rare
- 29 Misty's Cloyster Rare
- 30 Misty's Goldeen (Lv 8) Rare
- 31 Misty's Poliwhag Rare
- 32 Misty's Tentacool (Lv 12) Rare
- 33 Rocket's Snorlax Rare
- 34 Sabrina's Venomoth Rare
- 35 Blaine's Growlithe (Lv 17) Uncommon
- 36 Blaine's Kangaskhan Uncommon
- 37 Blaine's Magmar Uncommon
- 38 Brock's Geodude (Lv 17) Uncommon
- 39 Brock's Golbat Uncommon
- 40 Brock's Graveler Uncommon
- 41 Brock's Lickitung Uncommon
- 42 Erika's Dratini Uncommon
- 43 Erika's Exeggcutte (Lv 15) Uncommon
- 44 Erika's Exeggutor Uncommon
- 45 Erika's Gloom (Lv 24) Uncommon
- 46 Erika's Gloom (Lv 28) Uncommon
- 47 Erika's Oddish (Lv 12) Uncommon
- 48 Erika's Weepinbell (Lv 26) Uncommon
- 49 Erika's Weepinbell (Lv 30) Uncommon
- 50 Lt. Surge's Magnemite (Lv 10) Uncommon
- 51 Lt. Surge's Raticate Uncommon
- 52 Lt. Surge's Spearow (Lv 8) Uncommon
- 53 Misty's Poliwhirl Uncommon
- 54 Misty's Psyduck Uncommon
- 55 Misty's Seaking Uncommon
- 56 Misty's Starmie Uncommon
- 57 Misty's Tentacool (Lv 16) Uncommon
- 58 Sabrina's Haunter Uncommon
- 59 Sabrina's Jynx Uncommon
- 60 Sabrina's Slowbro Uncommon
- 61 Blaine's Charmander Common
- 62 Blaine's Growlithe (Lv 15) Common

- 63 Blaine's Ponyta Common
- 64 Blaine's Tauros Common
- 65 Blaine's Vulpix Common
- 66 Brock's Geodude (Lv 13) Common
- 67 Brock's Mankey (Lv 10) Common
- 68 Brock's Mankey (Lv 12) Common
- 69 Brock's Onix (Lv 41) Common
- 70 Brock's Rhyhorn (Lv 29) Common
- 71 Brock's Sandshrew (Lv 13) Common
- 72 Brock's Sandshrew (Lv 20) Common
- 73 Brock's Vulpix Common
- 74 Brock's Zubat (Lv 11) Common
- 75 Erika's Bellsprout (Lv 12) Common
- 76 Erika's Bellsprout (Lv 15) Common
- 77 Erika's Exeggcutte (Lv 12) Common
- 78 Erika's Oddish (Lv 15) Common
- 79 Erika's Tangela Common
- 80 Lt. Surge's Magnemite (Lv 12) Common
- 81 Lt. Surge's Pikachu Common
- 82 Lt. Surge's Rattata Common
- 83 Lt. Surge's Spearow (Lv 17) Common
- 84 Lt. Surge's Voltorb Common
- 85 Misty's Goldeen (Lv 10) Common
- 86 Misty's Horsea Common
- 87 Misty's Poliwhag Common
- 88 Misty's Seel Common
- 89 Misty's Shellder Common
- 90 Misty's Staryu Common
- 91 Sabrina's Abra Common
- 92 Sabrina's Drowzee Common
- 93 Sabrina's Gastly Common
- 94 Sabrina's Mr. Mime Common
- 95 Sabrina's Slowpoke Common
- 96 Sabrina's Venonat Common
- 97 Blaine's Quiz #1 Rare
- 98 Brock Rare
- 99 Charity Rare
- 100 Erika Rare
- 101 Lt. Surge Rare
- 102 Misty Rare
- 103 No Removal Gym (Stadium) Rare
- 104 The Rocket's Gym (Stadium) Rare
- 105 Blaine's Last Resort Uncommon
- 106 Brock's Training Method Uncommon
- 107 Celadon City Gym (Stadium) Uncommon
- 108 Cerulean City Gym (Stadium) Uncommon
- 109 Erika's Maids Uncommon
- 110 Erika's Perfume Uncommon
- 111 Good Manners Uncommon
- 112 Lt. Surge's Treaty Uncommon
- 113 Minion of Team Rocket Uncommon
- 114 Misty's Wrath Uncommon
- 115 Pewter City Gym (Stadium) Uncommon
- 116 Recall Uncommon
- 117 Sabrina's ESP Uncommon
- 118 Secret Mission Uncommon
- 119 Tickling Machine Uncommon
- 120 Vermilion City Gym

- (Stadium) Uncommon
- 121 Blaine's Gamble Common
- 122 Energy Flow Common
- 123 Misty's Duel Common
- 124 Narrow Gym (Stadium) Common
- 125 Sabrina's Gaze Common
- 126 Trash Exchange Common
- 127 Fighting Energy
- 128 Fire Energy
- 129 Grass Energy
- 130 Lightning Energy
- 131 Psychic Energy
- 132 Water Energy

Zawartość talii BROCK:

- 28 Fighting Energy
- 3 Brock's Geodude (Lv 13)
- 1 Brock's Graveler
- 3 Brock's Mankey (Lv 10)
- 4 Brock's Onix (Lv 41)
- 3 Brock's Rhyhorn (Lv 29)
- 1 Brock's Rhydon
- 2 Brock's Sandshrew (Lv 13)
- 1 Brock's Sandshrew (Lv 20)
- 1 Brock's Lickitung
- 1 Bill
- 1 Brock
- 2 Brock's Training Method
- 2 Energy Retrieval
- 1 Full Heal
- 1 Pewter City Gym
- 3 Potion
- 2 Switch

Zawartość talii ERIKA:

- 22 Grass Energy
- 4 Erika's Bellsprout (Lv. 15)
- 3 Erika's Exeggcutte (Lv. 12)
- 1 Erika's Exeggutor
- 1 Erika's Gloom (Lv. 28)
- 1 Erika's Gloom (Lv. 24)
- 4 Erika's Oddish (Lv. 15)
- 4 Erika's Tangela
- 2 Erika's Weepinbell (Lv. 30)
- 1 Erika's Vileplume
- 6 Psychic Energy
- 1 Erika's Dratini
- 1 Celadon City Gym
- 1 Erika
- 1 Erika's Perfume
- 2 Poké Ball
- 2 Potion
- 3 Switch

Zawartość talii MISTY:

- 28 Water Energy
- 3 Misty's Goldeen (Lv 10)
- 4 Misty's Horsea
- 3 Misty's Poliwhag
- 1 Misty's Poliwhirl
- 2 Misty's Psyduck
- 2 Misty's Starmie
- 4 Misty's Staryu
- 2 Misty's Tentacool (Lv 16)
- 1 Misty's Tentacool
- 1 Cerulean City Gym
- 2 Energy Removal
- 2 Potion
- 1 Misty
- 3 Poké Ball
- 1 Switch

Zawartość talii Lt. Surge:

- 28 Lightning Energy
- 4 Lt. Surge's Magnemite (Lv 12)
- 1 Lt. Surge's Magnetron
- 4 Lt. Surge's Pkachu
- 3 Lt. Surge's Voltorb
- 2 Lt. Surge's Spearow (Lv 8)
- 2 Lt. Surge's Spearow (Lv 17)
- 4 Lt. Surge's Rattata
- 2 Lt. Surge's Raticate
- 1 Energy Removal
- 2 Gust Of Wind
- 1 Lt. Surge
- 1 PlusPower
- 2 Potion
- 2 Secret Mission
- 1 Vermilion City Gym

DOKOŃCZENIE W NASTĘPNYM NUMERZE!



Cool Stuff - akcesoria do konsolek!

Witamy w kolejnym odcinku kącika sprzętowego. Trzeba powiedzieć, że obrodziło nam ciekawymi akcesoriami, toteż od razu zaczynamy jazdę.

Na pierwszy ogień GAME BOY CARRYING CASE – po raz pierwszy u nas torebeczka na GBA sygnowana przez Nintendo, a wykonana przez A.L.S. Industries Inc. Trzeba powiedzieć, że to chyba najlepiej wykonana torebeczka na kieszonolki, z jaką kiedykolwiek mieliśmy do czynienia. Jest przede wszystkim mocna i nieprzemakalna. Wykonana z tworzywa przypominającego połączenie plastiku z materiałem, stanowiącym doskonałą ochronę kieszonolki, nawet przy upadku z wysokości. Sporo miejsca na gry w pudełeczkach, sznurek do powieszenia sobie na szyi, mocowanie do paska (stabilne, mocne) oraz słizne logo GBA i Nintendo na froncie. Powiem szczerze, że nie dziwię się Nintendo – kawał świetnej roboty.

Drugą ciekawostką jest zestaw pudełeczek na gry do GBA. Cena ich nie jest za wysoka, jednakże ciężko nie narzekać na ich funkcjonalność. Zwraca uwagę słaby zawias, który będzie spełniał swą funkcję pewnie przez krótki tylko czas. Jego fenomen polega na tym, że jest to po prostu przewężenie w plastiku, które wygina się przy każdym otwarciu i zamknięciu pudełeczka. W zestawie znajduje się pięć takich pudełeczek, każde w innym kolorze, wykonane z półprzezroczystego plastiku (dwa niebieskie,



białe, różowe, fioletowe). Dotarli do nas wreszcie produkty firmy Blaze – największego producenta urządzeń do wpisywania kodów w Wielkiej Brytanii. Na uwagę zasługuje fakt, że autorzy produktów z serii XPLODER korzystają nie tylko z dorobku swojego, ale także GameSharka i Action Replay. Właściwie wychodzi na to, że możemy sobie w urządzonek wpisać dowolny kod, z dowolnej tajni i będzie on zaakceptowany. Wspaniale. Na obu cartach, które dostaliśmy do testowania znajdują się dosłownie setki kodów. Tylko na jednym z testowanych urządzeń jest ponad trzy tysiące kodów do samego Pokemona! Ukryte stwory, stwory z końca pokedexa – dosłownie wszystko. Ale to nie wszystko – ponadto są kody do ponad dwóch setek innych gier, a także miejsce na dopisanie własnych, ściągniętych z internetu kodów. Można je wrzucić nawet na twardy dysk i potem przerwucić na konsolkę – to opcja dla

tych, którzy nie lubią przepisywać. By jednak to zrobić potrzebny jest specjalny kabelek, który można kupić sobie oddzielnie.

Jak działa urządzenie? Otóż umieszczamy je w gnieździe cartów w GameBoyu (Color lub Pocket). Urządzenie wygląda jak kanciasta fajka, której ustnik wtykamy w kieszonolkę, a w przeciwny koniec wsadzamy carta z grą. Następnie wybieramy grę, do której chcemy użyć kodów i odpalamy ją ze specjalnego menu. Można oczywiście dopisać swój kod. Na obrazkach obok widzicie dwie wersje cartów z firmy XPLODER. Podsumowując – wspaniała rzecz dla każdego maniakalnego gracza kieszonolkowego. Każdy kod pasuje, można sobie wpisać na stałe, miejsca sporo.



Czegoż nam więcej potrzeba?

Ostatnim bogatym posiedzeniem przy sprzęcie jest – uwaga, uwaga – wymienna szybka do GBA! Wreszcie, po tonach listów udało nam się dostać coś takiego. Najprostsza instrukcja obsługi w historii sprzętów do GBA: wyjmij starą szybę, przyczep nową. Heheh –

łatwo powiedzieć. Przetestowaliśmy dla Was metodę. Otóż – w zestawie znajduje się jedynie samoprzylepna szybka. A trzeba ją jakoś usunąć starą. Można rozkręcić GBA – to powinno pomóc i starać się ją wypchnąć. Ale my proponujemy metodę „na wieszaczek”. Należy wejść w posiadanie wieszaka łazienkowo-kuchennego, który charakteryzuje się tym, że jest samoprzylepny. Następnie oddepiamy folijkę z tyłu i przyczepiamy do porysowanej szybki na swoim GBA. Wieszaczek się zespaja i teraz ciągniemy za niego, żeby pozbyć się starej szybki. U nas zadziałało bez problemów – polecamy i Wam. A szybka – wreszcie lek na nasze zmartwienia!

Exploder - Manta (22) 643-54-20
Torebka, szybka i pudełko -
Ultima (22) 624-78-16

Do czego to wszystko zmierza – myślę sobie cały miesiąc, przyglądając się temu, co dzieje się z kieszonolkami. Zaczęło się od wysypu zapowiedzi, wobec których nikt nie może przejść obojętnie. Będzie TEKKEN ADVANCE, jest DOOM, pojawił się ECKS VS SEVER, w którego już graliśmy. CRUISIN' VELOCITY... Właściwie nie ma już ani jednego gatunku gier, które nie miałyby swoich reprezentacji w świecie kieszonolek. Miło patrzeć, jak powstają piłki nożne, managery piłkarskie, wyścigi samochodowe 3D, RPGi, symulatory lotu, a nawet strzelanki FPP – które zawsze uchodziły za bardzo wymagające. A walka o rynek jeszcze się nie skończyła! Przecież teraz gry będą musiały być coraz lepsze. Wojna. Prawdziwa wojna. Ale wojna, na

Pocketto'wanie

— Z KONSOLĄ W KIESZENI PRZEZ ŚWIAT

której my korzystamy.

Po wtóre doczekaliśmy czasów, w których konsole przestają spełniać rolę wyłącznie systemów do gry. Wkrótce będzie można z kieszonolki zrobić telewizor, za pomocą niewielkiej przystaweczki. Szykuje się też możliwość podłączenia GBA do dużego telewizora. Lada moment kieszonolki zaopatrzone zostaną w możliwość połączenia z telefonami komórkowymi. A za tym szybciejko polecą maile, internet. Myślicie, że to daleko? Nad tym nie ma się co unosić! To już jest za progiem. Warto pomyśleć co dalej? GBA jako osobisty lekarz? Badający tętno, poziom cukru we krwi, temperaturę? GBA jako przenośna stacja meteorologiczna? Kieszonolki jako urządzenia do mobilnej stacji bankowej? Przecież czytnik kart elektronicznych i łączność z komórką już jest. A może GBA jako mobilna kamera, dzięki której pogadamy z mamą widząc ją jednocześnie na ekranie? GBA jako stacja kontrolująca sztuczny rozrusznik serca?

Przyznam, że wcześniej o tym nie myślałem, ale widząc kamerkę, czytnik kart, łączność z komórkami... Zastanawiam się gdzie jest granica możliwości kieszonolek i zarazem nad tym, czym będzie nasze pismo na parę lat. Powiedzmy sobie szczerze – na pewno nie będzie pismem tylko o grach. Obyśmy tych czasów doczekali.

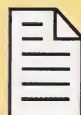
Pocketto

listonosz



Zapraszamy do kolejnego działu listów. Nic nas już nie zadziwi. Dostaliśmy dwa razy więcej korespondencji, niż poprzednio. Totalna masakra. Brak słów. DZIĘKI!!!!

pocketto@poczta.wp.pl



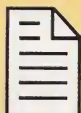
DOBRA WOJSKOWA SZKOŁA

Siema!!

Słemka,

Cztery sprawy:
Jestem cały uszami – jak mawiają Amerykanie.
1. Czy jest szansa, że GameBoy Magazyn będzie wychodził co miesiąc?
Jest. Od następnego numeru masz to jak w banku.
2. Zilkwiudujecie Pokemona z okładki.
Dobra.
3. Dzięki za wydrukowanie listu.
Prosimy uprzejmie.
4. Jesteście super.
No comment.

Whobert



Z ŻYCIA WZIĘTE

Witam!
I nawzajem.

Od wielu lat chciałem mieć Game Boya. Byłem wtedy mały i nie mogłem sobie pozwolić na wydatek wielkości kilkuset złotych. Teraz jestem już na studiach (informatycznych) i tych kilka stów uzbierałem w ciągu miesiąca. Pierwszego Game Boya kupiłem na Allegro.
(to taka aukcja internetowa – podpowiadamy niewiedzącym)
Był to Game Boy Color. Nigdy nie zapomnę tych godzin spędzonych na polerowaniu fanelki i pastą polerską szybki mojego nowego skarbu. Gdy już dało się na nim grać, zapuściłem mój najnowszy nabytek - ZELDE ORACLE OF SEASONS. Kupiłem ją, bo pamiętałem ile godzin spędziłem na PC'towskim emulatorze Game Boya grając na bodajże pierwszej części ZELDY - LINK'S AWAKENING.

Heh... Nawet nie pytań nas ile czasu na tym spędziłeś. Link powinien nam zwrócić młodość!

Ta nowa gra mnie nie zawiodła. Zeżarła cały mój wolny czas. Zarywałem noce do 4 nad ranem, aż w końcu zgłębiłem wszelkie tajniki gry. Teraz gra w nią moja dziewczyna. O! A nasza dziewczyna pograła w ORACLE OF AGES!

W tym miejscu chciałbym ostrzec - panowie! Nigdy nie oddawajcie Game Boya w ręce swoich kobiet! Po pierwsze możecie zapomnieć o konsolce, po drugie straciecie swoje kobiety, a jeżeli już zadzwonią, to usłyszycie coś w tym stylu: „Kochanie, a możesz mi powiedzieć jak pokonać bossa w 3 dungeonie?”. Wiesz – od bossa się zaczyna, a zawsze można grę przedłużyć i... Baby są chytne. Teraz prosba, rozpocznijcie cykl artykułów o Zeldzie.

Masz nas.
Pokemon jest fajny dla małych dzieci. Rozumiem że wszystkie gazety z złotym morświnem na okładce lepiej się sprzedają, ale jest także wielu starszych użytkowników kieszonolek. Morświn (Phocaena phocaena), waleń z podrzędu żębowców; dl. do 1.8 m; zamieszkuje morza półkuli północnej – między innymi Bałtyk; dawniej poławiany

– dziś rzadki (za encyklopedią). Nie śmieję się z walenia! Hmmm... elektrowaleń? Wstyd mi iść do kiosku i kupować gazetę z pikaczem na okładce.

Moja mama mówi: „Wstyd, to krasć!”.

Pójdź dziecie...

Nawet wśród fanów Mangi i Anime (należę do nich) Pokemon jest uznawany za drugorzędne Anime. Taka drobna sugestia - może by tak na stronach, które poświęcałyście dotychczas tylko pokemonowi, zamieścić stały dział poświęcony RPG?

O! To co najbardziej lubimy – najpierw co jest złe, a potem co proponujecie. Doskonale pomysły!

Co do ZELDY ORACLE OF SEASONS, to znam jej wszystkie sekrety (przeszedłem tylko w wersji non linked game, bo nie mam jeszcze ORACLE OF AGES), jakby trzeba było, to służę fachową pomocą.

Spoko. Pockettlenne rozgryzła AGESy w wolnej chwili. Może chcesz z nią

porywalizować w robieniu opisów gier?

Jeszcze jedna sprawa, mam nadzieję, że nie przerzucicie się tylko na recenzje gier z GBA, bo widzę że ta kieszonolek powoli zaczyna dominować na łamach gazety.

Muszę Ci wyznać, że większość gier, jakie wychodzą teraz, to produkty na GBA. Nasze pismo odzwierciedla rynek. So sorry, senior.

Ja osobiście mam tylko GBC, bo kompa głównie używam do obróbki Video, a gdy chcę zagrać biorę prostą kieszonolek i gram w RPGi.

Jeszcze ostatnia sugestia, nie dotycząca już samej gazety G.B.M.

Achaś?...

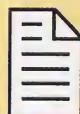
Może by tak wydać gazetę poświęconą emulacji? Od lat w tym siedzę, i brakuje mi czegoś takiego. Głównie gram w RPGi ze Snesa i biatyki z Impacta. Myślę że w Polsce jest wielu pasjonatów emulacji i długie artykuły poświęcone rpg'om z automatów na pewno zaciekałyby nie jednego maniaka gier. Sam, na przykład spędziłem po 60, 70 godzin nad Final Fantasy III, Tales of Fantasia, czy Chrono Triggerem. Gry te posiadają tak wiele możliwości przejścia, że nie jeden numer czasopisma można by nimi zapelnąć.

Gazeta o emulacji to w pewien sposób dobry pomysł. Ale nie licz na taki produkt. Nie ma u nas czasopism o demo-scenie, więc nie będzie o emulacji. Prawdę mówiąc na całym świecie emu kojarzy się z pięknymi demami i zabawa (no, w pewnych miejscach tylko ze strusiami), a u nas wciąż ze złodziejstwem. Najpierw mentalność, potem kiosk.

W każdym razie na koniec chciałbym powiedzieć że odwalacie kawał dobrej roboty i na pewno będę kupował waszą gazetę. Byłe tak dalej! Pozdrawiam i życzę większej ilości stron oraz miana mieszczyka.

Mike Gold

Dziękujemy, staramy się.



PORADNIA PSYCHICZNA Im. PIKACHU

Hej Pocketto. (...) Chciałem Ci przedstawić moją małą historię o graniu na GBA w środkach transportu (ale poważnie powiedziane, no nie)...

Uwaga, uwaga!

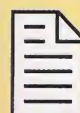
Otóż cała historia zaczyna się tak: Pewnego pięknego dnia zamierzając wyjechać do dziadków na weekend. Nabyłem niedawno GBA, więc cieszyłem się, że będę mógł się pograć w autobusie. Spakowałem się, a gdy nadszedł ów dzień wziąłem GBA i poszedłem do autobusu. Zająłem sobie wygodne miejsce i czekałem, aż autobus ruszy. Kiedy tak się stało pomyślałem, że zaraz się przekonam jak się gra w autobusach. Na drugim chyba przystanku chciałem wyjąć GBA. Myślałem: „Rany jaki czaad wreszcie pogram sobie w podróży!”

Niestety tak się nie stało. Do autobusu wsiadła masa ludu a ja mówiąc szczerze się „zgorszyłem”... Pomyślałem se: „Boże tyle ludu! Wszyscy będą się na mnie gapić jak gram i wogóle... A może ktoś zechce przywłaszczyć sobie moją konsolkę...” No i tak przeżyłem podróż gapiąc się w okno... To już koniec... Nie wiem czemu tak się „zgorszyłem” ale może dlatego, że jeszcze nigdy nie grałem w autobusach pełnych ludu, a nawet pustych. No cóż. Może z czasem przyzwyczaję się do grania w owych liniach komunikacji miejskiej.

Obv... To tyle. Cieszę się, że się z Tobą tym podzieliłem. Mam nadzieję, że mi odpowiesz. Tak więc czekam cierpliwie.

Krupier.

Nie list, ale publikacja. I co Wy na to? Jak pomagacie sobie, żeby się nie wstydzili, że grają na kieszonolekach? Powtarzam słowa mojej mamy: „Wstyd, to krasć!”.



RADOSNYCH SŁÓW KILKA

Na wstępie wypadało by wałnąć jakąś wazelinkę:)

Cia! To kasujemy. Nie lubimy publikować wazelinki. Każdy myśli o nas, co myśli.

To mój pierwszy list, jaki piszę wogóle do jakiegokolwiek pisma. Whoa! Wreszcie – pisma lubią dostawać listy.

Zawsze fascynowały mnie gry komputerowe i konsolowe. Gdy pierwszy raz ujrzałem GameBoy'a (wtedy jeszcze czarno-białego, a może zielono-czarnego?) omniałem. Zawsze zagrywałem się w Tetrisopodobne badziewie, a tu nagle taki SZOK! To było coś niesamowitego. Zanim sam kupiłem sobie swojego malucha ukazał się już POKET... Kupiłem więc POKETA. Niewiele potem światło dzienne ujrzał COLOR... Zebrałem kasę i kupiłem COLORA (Zelda, MGS i reszta!!!).

My zaczęliśmy od jajeczek z rosyjskich młni-gierek. Pamiętacie? Wilk z koszykiem?

Ale zaraz pojawia się ADVANCE (kurcze nie moge nadażyć). Sprzedaje COLOR'a i zbieram kasę na ADVANCE. Wiem, że ta konsola jest warta każdych pieniędzy. To jest szok. Niczym jest mój szok gdy ujrzałem gry na pierwszego Gameboya, w porównaniu do tego co przeżyłem gdy

obejrzałem filmik z Tekkena Advance lub gdy zagrałem w Tonega Hawka 2!!! To jest poprostu mistrzostwo świata, zaprawdę powiadam wszystkim w kieszonolekach przyszłość!!! Ludzie, pomyślcie co się będzie działo na przykład za 10 lat!!! Ja osobiście nie potrafię sobie tego wyobrazić. Nintendo to bogowie, którym powinno się budować świątynie! Dobra, dosyc tego. troszkę mnie poniosło.

Spoko. Nas ponosi w każdym numerze.

I nie tylko nas. Nie martw się – za Tobą stoja tysiące ludzi w tym kraju.

Mam kilka sugestii co do pisma:

1. Czy można wam przysłać na przykład recenzję jakiś gier lub akcesoriów? I zostaną one po zakwalifikowaniu się wydrukowane?

Dobra. Wchodzimy w to! Recenzje krótkie przysyłajcie do nas kiedy chcecie i

napiszcie mailiem. Jeśli nie, to wyraźnie napisane. Gra może być stara

(recenzowana już u nas). Najciekawszą recenzję, co numer nagrodzimy. Voila.

2. Oczywiście zwiększenie objętości. Choć

nie wiem jaka byłaby liczba stron to i tak zawsze będzie za mało.

Znamy ten ból. Ale cena też wzrasta wtedy, a potem ludzie przestają

kupować i tak to się kończy.

3. Fajnym patentem byłoby przedstawienie na łamach historii GameBoya. Od czasów,

kiedy idea stworzenia tego cuda powstała w umysłach bogów z Nintendo, aż do

czasów współczesnych, oraz widoków na przyszłość! Myślę, że wielu fanów

GameBoya z nowego pokolenia, nie jest do końca świadoma rodowodu swojego

małego przyjaciela.

Pomyślmy. Jeśli zajdzie potrzeba, a my

będziemy mieli ciekawy pomysł...

4. Czy to prawda, że Nintendo już coś myśli

na nowym GameBoymem? Podobno jeszcze oficjalnie nie ukazał się

Advance, a już specje z Nintendo mieli

gotowy pomysł na następne Advance'a!

Nie do końca. To raczej GBA de Luxe – czyli

GBA z podświetlaną szybka. Ale – nikt –

podkreślamy – nikt! Z Nintendo oficjalnie

tego nie potwierdził.

5. Fajny byłby też ranking gier według

czytelników.

Zrobimy od następnego numeru, za

miesiąc – trzeba taką imprezkę

zorganizować. Ale będzie.

Dziękuję za odpowiedź i życzę wam

wszystkiego najlepszego.

Proszę.

P.S. Jaka gra wg was jest na razie najlepsza

na GBA. Proszę o waszą opinie.

Pozdrawiam!

Tomek Wrocław

Ty też? Różnie. TONY HAWK2? GOLDEN

SUN? ECKS VS SEVER? Recenzję tej

środkowej przeczytajcie krótko!

I to tyle. Pozdrawiamy wszystkich

cieplutko. Acha – odpowiedź na częste

pytanie. Co zrobić z porysowanym

ekranikiem do GBA. Na świecie wysyła się

prośbę do oddziału Nintendo i przysyła

Wam zestawik do wymiany ekraniku. Jak

jest w Polsce? Czy ktoś wie?... Chyba

smutno.

W imieniu redakcji: Pocketto

GAMEBOY MAGAZYN - nr 03 grudzień/ styczeń

Wydawca: Independent Press

Redaktor naczelny: Marcin Górecki

Z-ca red. nac: Miłosz Brzeziński

Oprawa Graficzna: IDGroup

Druk: ELANDERS Polska sp z o. o.

Mazowiecka 2, Płońsk, tel 23 662-31-46

Adres do korespondencji

GameBoy Magazyn, Skrytka Poczтовая 85,

00-963 Warszawa 81

e-mail: pocketto@poczta.wp.pl

Internet: www.neoplus.com.pl

Zamówienia reklamowe:

gulash@neoplus.com.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie

mogą być w całości lub we fragmentach

kopiowane i powielane bez zgody wydawcy.

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń

I reklam. Materiałów nie zamówionych nie

zwraca, a w przypadku publikacji

zastrzega sobie prawo do skracania i

modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe

i towarowe są zastrzeżone przez ich

właścicieli i zostały użyte wyłącznie w

celach informacyjnych.

Dystrybutor:
Lukas Toys Sp. z o.o.
Ul. Partynicka 29
53-03 Wrocław



MARIO KART
SUPER CIRCUIT

Jedna gra, czterech graczy, wszystkie
chwytaki dozwolone.

One cartridge, four players. No rules.

Nintendo
GAMING 24/7.